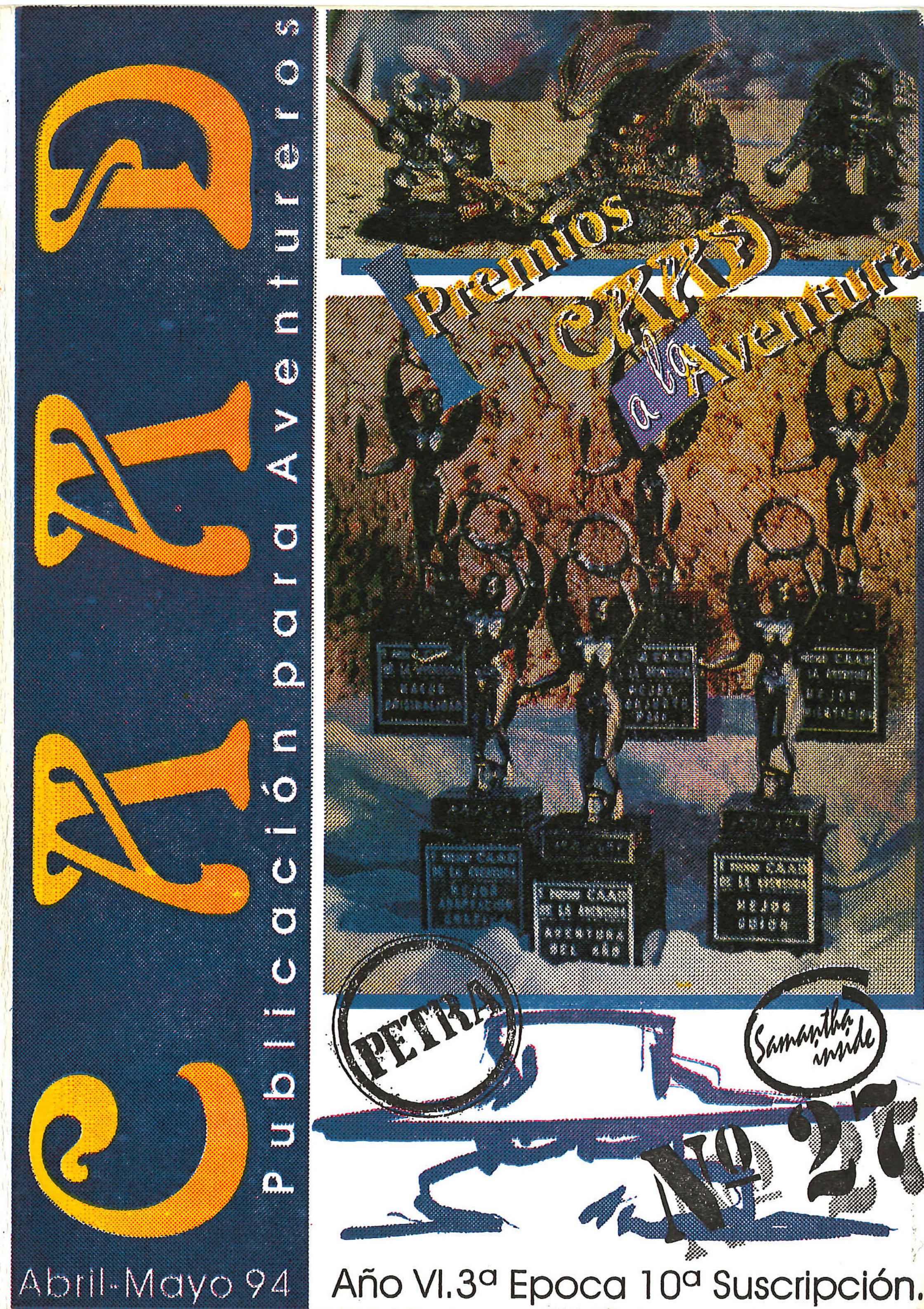

CAAD
Publicación para Aventureros
I Premios CAAD a la Aventura
PETRA
Samantha inside
Nº 27
Abril-Mayo 94
Año VI. 3ª Epoca 10ª Suscripción.

CAAD Nº 27 (Abril - Mayo 94
10ª Subscripción)
Publicación Bimestral
(ahora de verdad)
Ediciones ***CAAD***
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71
El el reparto:
El Director
JUAN J. MUÑOZ FALCÓ
El Subdirector
JORGE FUERTES ALFRANCA
El Jefe de Redacción
ANTONIO FERNÁNDEZ GIMÉNEZ
Las Ilustraciones Originales
PACO ZARCO
Los Redactores
JAVIER SAN JOSÉ
MELITÓN RODRÍGUEZ
J.J. GAME MASTER
DAVID CASAS
DR. JEKYLL & MR. HYDE
EL CABALLERO HEAVY
Y Los Colaboradores
JAVIER FIGUEROA J. DE LA ESPADA
RIPLEY - JOSE J. CHAMBÓ BRIS
KUTU - OLIVER F.A.
DAVID AGUDO - JESÚS PEDROSA
ZENÓN, EL ENANO R. Y L.
JUAN MANUEL MEDINA
JUAN GABRIEL COVAS EGEA
TONI BARROSO - SAMANTHA FOX
DIRAC S.A. & KYOCERA
En la Línea de Ayuda
JOAQUÍN CUENCA ABELA
ENRIQUE GARCÍA E'EGIDO
ANTONIO VICENTE POLO
JAVI - JULIO BAYONA BERISO
SERGIO RODRÍGUEZ COBOS
VICENTE SIERRA DIEGO
LUIS GUILLERMO DEL CORRAL
EL DARDO DE LLORET
En las BBS's de Apoyo
BARCELONA:
GOTHAM CITY (93) 449 29 29
MICACO BBS (93) 384 6169
MADRID:
PEGASUS (91) 618 02 25
NAVARRA:
+ BYTES BBS (948) 41 04 90
VALENCIA:
ANTARES HUB (96) 199 42 42
DESASTRE BBS (96) 137 10 72

SUMARIO

LA EDITORIAL

Por: Juan J. Muñoz Falcó

Bueno, por fin ha salido, y con él celebramos nada menos que nuestro quinto aniversario, todo un récord entre las publicaciones no profesionales.

Podréis comprobar el gran salto adelante emprendido respecto al **CAAD 26**. Han sido varios meses de trabajo contínuo, múltiples pruebas y todo ello contra reloj, pero sinceramente, creo que ha merecido la pena el esperar.

El cambio experimentado por el **CAAD** ha sido tan profundo que hemos iniciado con él la ***III Epoca*** del **CAAD** (las dos primeras se iniciaron con el mismo **CAAD** una, y al realizarlo por imprenta la siguiente). Espero sinceramente que os guste.

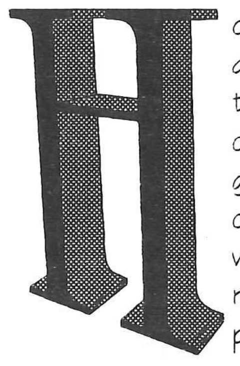
Y una cosa más (¿o debería decir DOS?). El número anterior fué prolijo en mini-especiales, aunque en este caso lo de «***mini***» no creo que se pueda aplicar. Por aplastante unanimidad en el ***Feedback***, y guiándome por ciertas jugosas sugerencias, me habéis convencido no solo de publicar cierta foto, sino de hacerlo en páginas centrales! Si hay alguno/a de vosotros a quien moleste/escandalice/turbe el hecho, podéis retirar las páginas centrales sin mutilar ningún artículo, aunque supongo que esta maniobra va a ser muy, muy usada... ¿me equivoco?

Juan J. Muñoz Falcó
Director del CAAD



EL JUEGO DE ROL (Capítulo 3625)

Por: KUTU



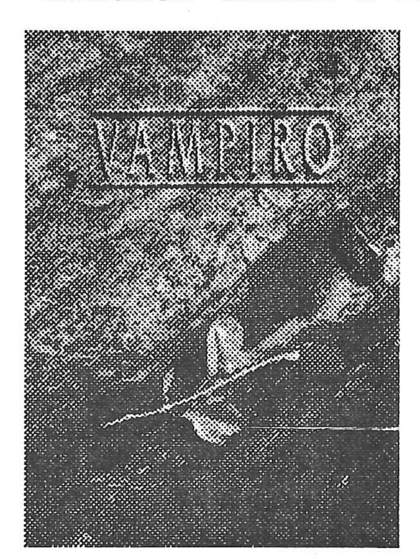
Hola, alegres muchachos, ¿cómo os habéis sentido sin mí, durante tanto tiempo?. Superados todos los problemas de diferentes índoles, incluida la desaparición de todos los artículos grabados en un ordenador ***(#!¡**)*** y la susodicha pérdida de puntos de esencia por tener que volverme a conectar, paso a comunicaros un mogollón de novedades y cosas buenas que han pasado; de las malas ni hablamos, para qué...

Primera parte.- Aparición de ***Vampiro***, ***Shadowrun***, Módulos para ***AD&D***, posible traducción de ***Ciberpunk*** al castellano, ***Far West***, y, para no empacharos de información, lo vamos a dejar ahí. En el próximo número hablaré de las noticias que vengan de las primeras jornadas serias que se van a hacer en Valencia. Esperemos, por mi bien, que todo funcione como debe, porque si no...

Vampiro.- ¿Qué queréis que os cuente? sencillamente fabuloso. Una presentación y un background de tres pares de c.. . El único problema que va a tener es que durante un tiempo no va a estar disponible porque han habido unas historias que «***paqué te voy a contar***». (Una de cal y otra de arena, ya tenemos a la casa ***Games Workshop*** en España, con una posible ampliación de su mercado en nuestro propio idioma, gracias sean dadas a todos los hados, faunos y diablos sueltos de este mundo.) Próximamen-

te aparecerá el juego editado por otra casa comercial, ya que ***Diseños Orbitales*** se ha transformado en la susodicha sucursal de la Games.

Shadowrun.- Ganando la mano por unos pocos meses a ***Ciberpunk***, aparece el mundo del Futuro con todas las alegrías del mundo de Fantasía; es decir, puedes llevar elfos, trolls e incluso orcos, usando magia y armas automáticas, pelearte contra dragones y eliminar a Robocop, a los áliens o a un T-1000, a gusto del master. El juego es fácil, ameno y divertido. Los personajes jugadores se pueden rallar hasta el infinito (puedes jugar, sin ningún problema, la película Tron, en la que un programador... pero yo que os cuento, si la habéis visto todos; y el que no, que la vea, que vale la pena, así como Blade Runner, que te ambientará muy bien en el sistema). Se puede considerar al juego como una mezcla de Tron, Blade Runner y Robocop; si le añadimos unos toques de áliens y de Terminator o Predator tenemos la idea de los posibles argumentos básicos en los que podemos meternos. No es óbice de jugar con La Bella Durmiente del Bosque o San Jorge y el Dragón, adaptados de forma a la epoca, aventuras de tipo buscar información son también bastante divertidas y agradables de jugar.



Módulos de AD&D.- Van apareciendo módulos y mundos de la extensa gama de productos ***TSR*** ya publicados en inglés, ahora podemos entenderlos todos puesto que las traducciones, salvo los normales gazapos, son mas que aceptables. Un nuevo aire corre por ***Ediciones Zinco***. Puedo deciros que los clásicos I y II de ***Dragonlance*** están de mojar y no parar, aparte de los módulos

de presentación de las diferentes campañas: ***Sol Oscuro, Dragonlance***, etc. (no me he repetido, los módulos de **Dragonlance** tienen dos líneas distintas, una sigue la aventura original del libro, aproximadamente, y la otra la lleva a su manera el Master.

Ciberpunk.- Es un sistema de juego en el que prima la intrusión en los sistemas operativos de las corporaciones. Ya os daré más noticias.

Farwest.- ¡Tachán! Ya puedes jugar a montar tu penco y lanzarte a una desenfrenada carrera contra el Pony Express o la West Fargo Co., al ritmo de la música de Marlboro (Los Siete Magníficos) o de Solo ante el Peligro, puedes recrear como protagonista cualquier película de indios y vaqueros que te dé la realísima gana. Puedes ser indio y pelear contra Custer y conseguir quitarle su lustrosa y larga cabellera, que yo no sé por qué no se la quitaron. O bien puedes jugar de sufrido «***casaca azul***» y pelear heroicamente al lado de Custer, aunque tu fin puede ser el poste de los tormentos de la muy poderosa nación Sioux, (no se nota nada que me gusta que ganen los indios ¿verdad?).

Segunda parte.- Se han celebrado en Valencia unas minijornadas, previas a las gordas, que se celebraran el año que viene en Pascua de San Vicente. Si el tiempo es bueno y los áliens o los moros con las pateras no nos invaden. Las jornadas pasadas fueron, principalmente, de juegos de simulación tipo ***Hero Quest*** o ***Battlemaster*** y de rol en el caso de ***D&D***.

Las jornadas fueron en la Malvarrosa, con una participación de unas 300 personas aproximadamente. El nivel de juego fue bastante aceptable, para ser la primera vez que se jugaba a alguno de ellos. Las partidas mas interesantes se jugaron por la noche, sobre todo a las cuatro de la madrugada.

Sin mas, perdiendo puntos de esencia continuamente se despide vuestro ***Shadowrunner*** predilecto.

KUTU

P.D. Como veis mis opiniones no concuerdan mucho con las de **Melitón**, en el mundo hay de todo y posiblemente, después de haber jugado a los juegos de los que hablamos, sepáis por vosotros mismos quien puede tener razón, pero siempre sed independientes y que nadie piense por vosotros. Debéis tener vuestras opiniones y defenderlas si creéis que tenéis razón.



SILDAVIA (14)

Por: José J. Chambó Bris

Aprenda a crear juegos en solo 15 años(I)

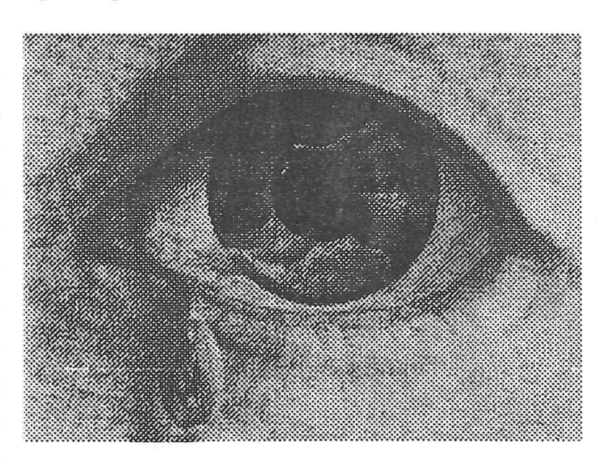
El primer juego en el que recuerdo haber participado fue en el famoso juego de Rol de '***Indios y Vaqueros***' cuando tenía cinco años. Los que hacían de vaqueros defendían el imaginario fuerte delimitado por los pilares de un alto depósito de agua situado en el patio del parvulario; los indios, por supuesto, debían de atacarlo. Las armas eran nuestras manos que escupían invisibles balas que sonaban en nuestras bocas y, casualidades de la vida, también como en los modernos juegos, los que caían muertos (no de muy buena gana) volvían a la vida en poco tiempo no se sabe como. Aquello era el año 1974, todavía faltaban dos años para que se inventara la primera computadora casera, por supuesto sólo para multimillonarios excéntricos.

En 1980 cuando lo más complicado que había visto eran los '***Juegos Reunidos Geyper***' tuve la oportunidad de jugar con unos amigos al '***Metropoli***', una variante del '***Monopoli***'. Me quedé alucinado del juego, y como todavía faltaba bastante para que viniesen los Reyes Magos, pues me lo hice yo. No disponía del juego original para copiarlo así que no tuve más remedio que coger cartulinas y rotuladores y reinventarlo por completo, reglas incluidas. Mientras, una compañía americana llamada **«Industries**

Begin Machines», estaba a punto de inventar el primer IBM PC: el primer ordenador personal al alcance del público (podías conseguir uno por algo menos de un millón de pesetas ¡de entonces!) con procesador 8086 a 4,7 Mhz, 64K de RAM, disquetera de 180K, disco duro de 20Mb, monitor monocromo..., en fín, toda una joya tecnológica.

NOTICIAS

PREMIO 'ESTAFETA'



Ha quedado desierto el *VI PREMIO ESTAFETA*. ¿Que no se ha retrasado ninguna carta? ¡En absoluto! Lo que ha ocurrido es que ¡se han retrasado todas! Si amigos, en Navidad Correos me ha dado unos días de vacaciones. Y es que en estas fechas todos enviamos tantas tarjetas de felicitación (unas 3.826 cada uno) que el otro día tuve que rescatar un par de funcionarios que se ahogaban entre los montones de felicitaciones. Dicen que contratan más gente para estos días, que hacen horas extras... y es verdad. Sin ir más lejos en la oficina de Algemesí en estas navidades faltaba la mitad del personal (igual los habeis visto esquiando por el Baqueira ese), cada dos por tres no había reparto en mi calle, un día casi no me dejaban entrar porque eran las 13:58, pero seguro que la hora y media para almorzar (pegar un bocado a media mañana para los que no sean de Valencia) la habrán recortado un poco.

Pero no temais, la mejor compañía española de Correos volverá

a sus cauces normales en pocos días, para fastidiar a unos y premiar a otros con este concurso. Entran en concurso todos los envíos de Hojas de Juego de todos los participantes de cualquier juego de ***Sildavia***. Cada número del ***CAAD*** se selecciona la carta que más tiempo ha tardado en llegar (a partir de la fecha en que fue matasellada) y será premiada con un ingreso de ***600 pts***. en su cuenta de juego.

NUEVA OFERTA DE SILDAVIA PARA EL CAAD

Al empezar el año ha sido reajustada la oferta que se ha venido ofreciendo para todos los socios del ***CAAD*** desde mediados del año pasado: A partir de ahora tendreis el Paquete de Inicio ***GRATIS*** no en ***LIBERTAD o MUERTE*** sino en ***VIRUS***, también con 3 turnos de juego incluídos.

En otro orden y siguiendo hablando de cambios, para los no socios del ***CAAD*** el Paquete de Inicio de ***VIRUS*** (con 3 turnos incluídos) ha pasado de las 650 ptas. a las ***750 ptas.***, aunque se mantiene el escandaloso precio de sus turnos adicionales: SOLO ***200 ptas***.

MAS INTERACCION EN VIRUS

Pronto dispondrán los jugadores de ***VIRUS*** de una nueva e interesante posibilidad dentro del juego: lanzar mensajes en un tablero de anuncios. Dado el éxito de la sección de este tipo '***Gritos de Guerra***' de ***LoM***, he decidido crear algo parecido para ***VIRUS***. Esta nueva opción elimina la actual falta de comunicación entre jugadores e incluso cambiará la filosofía de juego ofreciendo nuevas posibilidades.

RESULTADOS DEL CONCURSO '¿QUIEN SABE CUANDO?'

Antes que nada quiero dar las gracias a todos los que habeis participado en este concurso y no fuisteis escogidos por '***la mano***

inocente; de todos modos no os he querido dejar con las manos vacías: ¡teneis a vuestra disposición un Paquete de Inicio (con 3 turnos incluídos) para la Partida nº 1 de **LoM GRÁTIS**! Esta es la lista de los afortunados por la '***pedrea***':

Marco Antonio Moreno Fernandez (Talavera)
Victor Marzal Llopis (Meliana)
Jesús Carralero Benito (Valencia)
Silvana Vacchina Tubau (Granollers)
Roberto Bernardo Cagigal (Basauri)
Arturo Perez Mulas (Salamanca)
Sergio Ruiz Alarte (Valencia)

LA PREGUNTA: *¿En qué año de un hipotético futuro lejano tienen lugar los acontecimientos sobre los cuales gira el juego **LIBERTAD o MUERTE?***
LA RESPUESTA: *Año 7.302.*
EL PREMIO: *Una partida grátis en el juego LIBERTAD o MUERTE.*
EL GANADOR: *Pedro Pinillas Marqués, de Villablino (León).*

¡Muchas gracias a tí también y enhorabuena por el estupendo premio!

LISTAS DE ESPERA

VIRUS	Partida nº 7,	ocupación al 0%.	Paq: GRATIS,	t/a: 200 pts
LoM	Partida nº 1,	ocupación al 30%.	Paq: 1000 pts	t/a: 300 pts

Ocupación: % de plazas ya cubiertas por jugadores.
Paq: Paquete de Inicio con tres turnos de juego incluídos.
t/a: Turnos de juego adicionales.
GRATIS: Los socios activos del ***CAAD*** pueden obtener grátis el Paquete de Inicio de ***VIRUS*** con sólo enviarnos sus datos personales y número de socio a:

SILDAVIA.
José J. Chambó Bris.
c/Nou del Convent 43, 5.
46680 ALGEMESI -Valencia

VIRUS
FINALIZAN LAS PARTIDAS Nº 3 y 4.

Y como prometí en el anterior número, ya tenemos el vencedor de la Partida nº 3 de ***VIRUS*** y el segundo y tercer clasificado:

1º Pascual Basterrá Gabarró,HERPES ZOSTER	113c	(Partida grátis en LoM)
2º Tomás Olarte Sanz,MAXIMO 20 CARACTERES	88c	(Partida grátis en VIRUS)
3º Carlos Hernández Marugán, ESPANTAMAX K	85c	(Paq.Inicio+6 turnos en VIRUS)

Cualquiera de los tres podría haber quedado en primera posición, pero la suerte decidió que fuera HERPES ZOSTER, al que por cierto, realizamos una pequeña entrevista un poco más adelante.

También ha finalizado la Partida nº 4 de este mismo juego con los siguientes tres primeros clasificados:

1º Fco. Javier Cara Barrionuevo, YUYU	102c	(Partida grátis en LoM)
2º Victor Martín Cacho, WOOKIE EHIZTARIA	76c	(Partida grátis en VIRUS)
3º José Luis Sánchez Muñóz, INFECTIONS	75c	(Paq.Inicio+6 turnos en VIRUS)

Una victoria arrolladora de YUYU (y si no que me lo pregunten...) que no se ha bajado de la parra desde que empezó la partida. En cuanto a WOOKIE e INFECTIONS, no empezaron tan bien pero finalmente se han impuesto a los menos expertos, y es que estos tres elementos me suenan de algo...

ENTREVISTAMOS A: PASCUAL BASTERRA GABARRO, Ganador de la Partida nº 3 de VIRUS.

¿Qué te motivó a inscribirte en un JPC? -Empecé en los ***JPC*** al descubrir '***Quest***' en las ***JESYR*** de Atarazanas. Me entusiasmó.

¿Qué es lo que piensas sobre este tipo de juegos? -Me encantan los ***JPC*** porque permiten jugar desde casa y con gente que no conoces, lo que para un viejo como yo (26 años) es una gran ventaja.

¿Ahora que no nos oye nadie, ¿cuál ha sido tu estrategia para conseguir la victoria? -Mi estrategia ha sido crear muchos VM

(sacrificando VS) y tener mucha suerte.

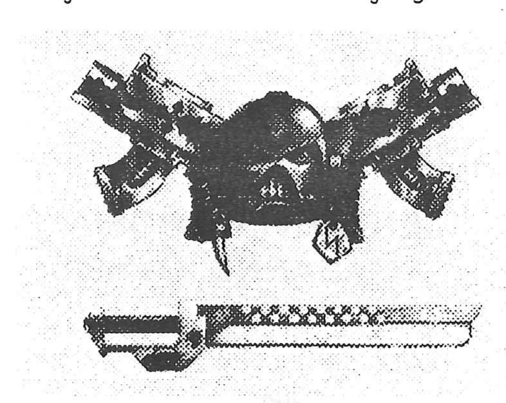
Hablanos sobre tus enemigos: las defensas orgánicas y los demás virus. -Los demás virus no tenían nada que hacer frente a un Herpes Zoster. En cuanto a las Defensas Orgánicas, podrían mejorarse consiguiendo una distribución más uniforme por el organismo y un nivel más bajo para los Fagocitos.

¿Cuál es tu opinión sobre VIRUS? -Virus es sencillo pero muy bueno, es como una partida de ajedrez entre 26 personas.

¿Quieres añadir algún comentario más? -Felicitar a los de **Sildavia** porque los dos juegos ***VIRUS*** y ***LIBERTAD o MUERTE*** son muy buenos, y animar a todo el mundo a potenciar el ***JPC***.

LIBERTAD o MUERTE
COMO SE HIZO LIBERTAD o MUERTE (8ª Parte)
OBJETOS

Existen varias docenas de objetos diferentes en el juego: armas, recargas para el traje, reparadores, cargadores de armas, proyectiles pata el Lanzacohetes y otros muchos que desconoces al empezar a jugar y puedes descubrir posteriormente. De cada objeto existen varios ejemplares por todo el asteroide, lo que en total supone más de 1.300 objetos.



Hay un grupo de objetos que desconoces por el momento, que abren sendas acciones nuevas a las que puedes usar al comienzo del juego. En el momento en que los consigues, recibes información sobre la nueva acción.

Otro grupo está constituído por '***objetos decorativos***' que no

tienen ninguna finalidad, pero entre los cuales se encuentra algún objeto que sí puede resultar interesante... La labor de investigación es tuya.

Pero existe otro importante grupo de objetos, son los ***Objetos Especiales***. La característica de todos ellos es que tienen un uso particular y especial que puedes efectuar con la acción USAR. Los Objetos Especiales a su vez están subdivididos en dos grupos, el primero son Sistemas Electrónicos completos que con la acción USAR sustituyen un Sistema de tu Traje de Combate. El segundo son objetos desconocidos y amenudo muy importantes en el desarrollo del juego, los resultados de la acción USAR con ellos son variados y espectaculares; de algunos sólo existen unos pocos ejemplares en el asteroide, y uno incluso es único en el juego.

(Próximamente: Las Acciones).

VISIONES PELIGROSAS

Visiones Peligrosas te introduce directamente en la piel de uno de los guerreros sobre el asteroide Atropos de la Partida nº 0 de *LoM: Eric*. Las vivencias y aventuras están extraidas de Hojas de Resultados reales sin ningún tipo de adornos que no correspondan a la información concreta que aparece en ellas. Solamente se transforman tablas y mensajes en un texto a modo de relato para hacer más amena la lectura.

—

Después de reir con la última triquiñuela contra la alianza del cráter 132 decido probar un par de objetos más de los que recogí antes... A ver, ¿qué será esto...? ¡Uau! Una oleada de adrenalina e infinidad de sustancias recorren mi sangre elevando mi estado físico y psíquico, justo lo que necesitaba después del chasco que me llevé hace un rato. Aquí tengo otro extraño objeto, ¡esto parece que está vivo! Lo suelto y al poco tiempo observo como empiezan

a extenderse ramas que se mueven como tentáculos entre la arena del cráter... mejor será que me marche pronto de aquí, pero antes quiero hacerle un pequeño regalito a ***VITALIS***, que según mi Satélite se encuentra en un crater de al lado. Cargo una Bomba Perforadora en mi Lanzacohetes y... ¡Bbrroouuummm! El proyectil se incrusta en la pared del cráter y tras una potente sacudida se completa un túnel que comunica con el cráter donde se encuentra ***VITALIS***. Sigilosamente me acerco y le disparo tres veces con mi Pistola Laser... Los tres le impactan y el muy desdichado se tambalea por un instante. Para rematar la faena me desplazo por otro túnel hasta otro cráter y desde allí le envío una Bomba Rompedora con mi Lanzacohetes, poco después unas palabras parpadean sobre mi Reflector Instrumental: '***Cráter alcanzado, ocupante: VITALIS***'.

Dentro de mi cráter cae algo desde las alturas, y nada más choca contra el suelo despide una nube de humo que llena el cráter por completo. ¡Una Bomba Letal! Pero ya es demasiado tarde, el gas corrosivo ya ha afectado a los Sistemas de mi traje y se ha filtrado afectando a mi organismo... Al poco tiempo cae algo más. ¡No! ¡Parece que se trata de una..! ¡¡¡¡Bbooooouuummm!!!! ...Bomba Rompedora... Me incorporo como puedo, y el Satélite me informa que ambos fueron lanzados desde el cráter 171... creo que ***VITALIS*** se ha vengado.

-Continuará-

ZONA DE COMBATE

Con la Partida nº 0 de ***LIBERTAD o MUERTE*** en marcha, ***Zona de Combate*** te informa sobre los sucesos más interesantes que

se producen en el juego: batallas, alianzas, comunicados y cualquier otra notícia de interés general.

TURNOS 3 al 5.



Al parecer hay guerreros que están usando el nombre de otros para lanzar mensajes que provoquen conflictos, el cabreo está siendo bastante generalizado. Mientras, otros se dedican a amenazar al primero que se les ocurre, a soltar la chorrada de turno, e incluso a meterse con Sada Belarte, que también interviene mediante comunicados y mensajes. También hay un grupito que se dedica a provocar a BLACK EAGLE, al cual incluso le han creado un club de fans, el 90210.

Algo espectacular debe de haberle ocurrido a MALENA, porque ganar 1.000 puntos de experiencia en un sólo turno no es algo normal; decenas de Satélites espían sus movimientos y según todos los indicios el responsable ha sido un extraño objeto, lo que ocurre es que tampoco se sabe si dicho objeto ha sido el responsable de que MALENA se encuentre en un estado bastante deplorable.

WARP, WOLFRAND AMADI y RAGNAROK encabezan una nueva filosofía de juego: muerte al vegano y luego ya veremos. La cuestión de fondo parece que es la dignidad de la raza humana, pero dudamos del éxito de estas propuestas, la historia nos enseña que no nos hemos caracterizado precisamente por respetar nuestra propia dignidad. Además, los veganos no son moco

de pavo; en fín, el tiempo dirá...

No queremos despedir nuestra conexión sin antes dar a conocer los '*Gritos de Guerra*' más brillantes de los últimos turnos:

BUSCO GRAERTO DE OCASION. PAGO AL CONTADO. PREFERIBLE SIN PLOMO.

BLACK EAGLE VENDE SPECTRUMS POR 300.000. FDO: TU CLUB DE FANS 90210.

SI SE TE AGOTAN LAS PILAS Y TE FALTA MARCHA LLAMAME. VEGANO BRUTAL.

¿ALGUIEN SABE DONDE TIENE EL ARES LA BRAGUETA? ¡¡NO PUEDO MAS!!

SADA BELARTE, QUIERO ESNIFARTE. ADORO CUANDO ME LLAMAS FIRFU. AAH!

Y esto es todo. Gustavo Flash desde Atropos para el canal XXI.

CLASIFICACIONES

PARTIDA Nº O LIBERTAD o MUERTE (17-05-94, Turno 17)

1º *ADAM REITH*	1456 exp	11º *WARP*	488 exp
2º *MALENA*	1231 exp	12º *JOHN GRISSON*	487 exp
3º *YUYU*	817 exp	13º *RAMON YATURRI*	462 exp
4º *CATALONIA-MAN*	814 exp	14º *VIRUSFONTE JF1*	461 exp
5º *SHRIKE*	626 exp	15º *MALKAVIAN*	442 exp
6º *GONZAGA*	612 exp	16º *BEN MORE*	438 exp
7º *BLACK EAGLE*	548 exp	17º *SONNY BONDS*	429 exp
8º *DESTRUCTOR*	542 exp	18º *LAYRK*	428 exp
9º *CAIN*	531 exp	19º *THE PUPPET*	423 exp
10º *GALADRIEL*	499 exp	20º *CÛCHULAINN*	415 exp

PARTIDA Nº 6 VIRUS (08-05-94, Turno 6)

1º *CHUKU-CHUKU ÑIKI-ÑAK*	30 cel	6º *IAIOCOCOS*	23 cel
2º *RETROVIRUS GROO II*	29 cel	7º *MEGABALROG WILL KILL*	21 cel
3º *THE LOUSE*	25 cel	8º *HERPES ZOSTER II*	19 cel
4º *ESTRELLA ROTA*	25 cel	9º *VIXGERMIGEN*	18 cel
5º *PERRALLEIRO*	24 cel	10º *VULCANO*	18 cel

PROGRAMACIÓN

Técnicas Avanzadas de Programación de Aventuras con el Sistema SINTAC

Por: Javier San José

Gráficos, de eso vamos a hablar en esta entrega. Como ya sabréis la nueva versión *G1* del *SINTAC* incorpora nuevos condactos para incluir gráficos en vuestras aventuras. En este artículo daré unos cuantos consejos para aquellos que os decidáis a incorporar algún elemento gráfico.

Lo primero recordar que el **SINTAC** soporta dos modos de pantalla accesibles mediante el condacto MODE. El modo 0 es un modo de alta resolución de 640x480 a 16 colores mientras que el modo 1 es un modo de media resolución de 320x200 a 256 colores.

En principio os aconsejaría que trabajéis siempre que podáis en el modo 1. Esto es así por dos razones claras. La primera es que se dispone de una paleta de 256 colores y, aunque se pierde resolución, se gana en espectacularidad. Esto no quiere decir que los gráficos de 16 colores sean malos, he visto auténticas maravillas a 16 colores solo que al tener 256 colores podéis trabajar más cómodamente.

En segundo lugar el modo 1 presenta una velocidad de salida por pantalla netamente superior al modo 0. Esto en ordenadores lentos es crucial, aunque he de decir que las rutinas se han optimizado en lo posible para obtener la mejor velocidad.

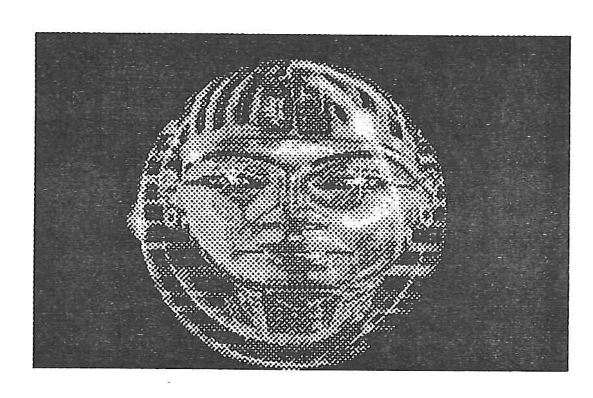
El modo 0 sólo lo aconsejaría a aquellos que precisen de los 80

caractéres por línea.

El segundo parámetro del condacto **GRAPHIC** tiene también sus peculiaridades. Con este parámetro podemos hacer, básicamente, que el gráfico se vaya dibujando según se lee del disco (valor 0) o que se ponga la pantalla en negro y el gráfico se dibuje al final (valor 1).

Un buen consejo es que uséis el segundo caso (parámetro 2 igual a 1) para la pantalla de presentación o para dibujar la zona de juego. En cambio para los gráficos que se presentan en mitad de la aventura es conveniente usar el valor 0, es decir, que el gráfico se vaya dibujando según se lee del disco.

El valor 2, con el cual el gráfico se dibuja sin modificar la paleta de colores, es adecuado si habéis dibujado la zona de juego y queréis presentar un gráfico sin que se modifiquen bruscamente los colores; aunque lo más recomendable es establecer la misma paleta para todos los gráficos a la hora de dibujarlos en el programa de dibujo.



En cuanto a los programas de dibujo considero que el mejor es el **Deluxe Paint.** Aunque este programa usa el formato LBM, también puede grabar los gráficos directamente en formato PCX. Además, y esto para los que hayáis usado alguna vez este programa, se puede grabar sólo una zona de la pantalla capturándola como un pincel y usando la opción Salvar del menú Pincel. Cuando aparezca la ventana para introducir el nombre del fichero elegid el formato PCC (arriba a la derecha) e indicad el nombre del fichero. La zona elegida se grabará en un fichero con extensión .PCC que no es más que un

fichero en formato PCX. Ya sólo tenéis que renombrarlo y ponerle la extensión .PCX, y ya está.

El condacto ***REMAPC*** nos ayudará a conseguir efectos especiales. Por ejemplo suponed que tenemos una pantalla en la que se ha dibujado un coche de policía con su correspondiente sirena. Vamos a ver como hacer que la luz de la sirena parpadee con un sencillo Proceso.

El color de la luz, inicialmente es el azul oscuro que corresponde en nuestra paleta al número de color 10. Este color viene representado por tres componentes RGB que son (0 0 34). Para el efecto de luz parpadeante usaremos otros dos tonos más claros de azul cuyas componentes RGB son, respectivamente, (0 0 47) y (0 0 63).

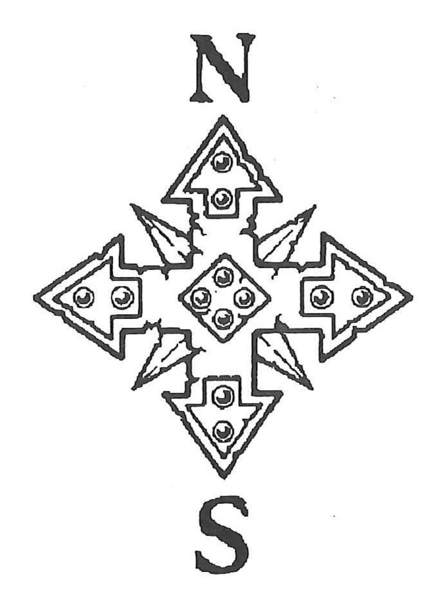
El efecto de luz parpadeante lo producirá el siguiente proceso:

```
\PRO 5
_ _        LET 100 0
$sirena
_ _        REMAPC 10 0 0 47
           PAUSE 5
           REMAPC 10 0 0 63
           PAUSE 5
           REMAPC 10 0 0 34
           PAUSE 5

_ _        INC 100
           LT 100 10
           SKIP $sirena
\END
```

Con esto conseguimos que el color número 10 de la paleta, con el que está dibujado la sirena, cambie de un azul oscuro a un azul más claro. Esto se repite 10 veces antes de salir del bucle. La variable 100 se usa como contador. Hay que tener en cuenta que si hay otro objeto en la pantalla cuyo color es el 10, también parpadeará por lo que hay que tener cuidado con esto.

Espero que estos consejos os sirvan de utilidad cuando os pongáis a trabajar con gráficos.



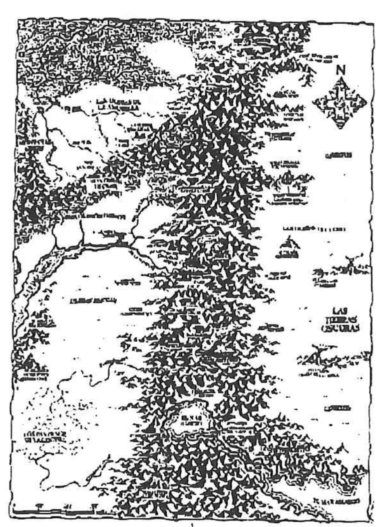
Ahora vamos a ver un buen ejemplo del uso de la potencia del *SINTAC* para programar una rutina que nos imprima una lista de salidas separadas por comas y las dos últimas por «y». Usaremos constantes simbólicas que nos faciliten el trabajo de modificar la rutina de acuerdo a nuestras necesidades. Las constantes simbólicas usadas aparecen definidas al principio de la rutina (en este caso el proceso 100) y son:

MSG_SALIDA: nº de mensaje del sistema con el texto "Salidas:"
MSG_COMA: ídem para el texto ", "
MSG_Y: ídem para el texto " y "
MSG_PUNTO: lo mismo pero para el texto ".|"
MSG_NINGUNA: texto "ninguna"
MSG_NORTE: texto "Norte"
MSG_SUR: texto "Sur"
MSG_ESTE: texto "Este"
MSG_OESTE: texto "Oeste"

Además vamos a usar las variables 253 a 255 y las banderas siguientes para indicar las conexiones que parten de la localidad actual:

255: indica si hay salida hacia el norte
254: indica si hay salida hacia el sur
253: indica si hay salida hacia el este
252: indica si hay salida hacia el oeste

En caso de querer añadir más salidas habría que reservar una bandera adicional para cada una, a partir de la bandera 251 y de ahí hacia abajo (251, 250, 249,...), además de su correspondiente mensaje del sistema empezando por *MSG_OESTE* y de ahí hacia arriba. Esto que parece un poco lioso (y en realidad lo es)



facilitará el trabajo de asociar a cada salida su mensaje correspondiente.

Básicamente la rutina hace lo siguiente. Primero se inicializan algunas variables y banderas. Luego se comprueban todas las salidas a partir de la localidad actual (variable 1) y se activa la bandera correspondiente si hay salida. Además incrementamos las variable 254 por cada salida que haya para saber cuantas salidas tiene la localidad.

Al final comprobamos el valor de la variable 254. Si es 0 es que no hay ninguna salida e imprimimos el mensaje «Salidas: ninguna» y salimos del proceso.

Damos a la variable 255 el número del mensaje del sistema que corresponde a la primera salida (Norte) y a la variable 253 el número de bandera de la primera salida (la bandera 255) y entramos en un bucle. En cada pasada del bucle se incrementa la variable 255 (nº de mensaje) y se decrementa la 253 (nº de bandera) y la 254 (nº de salidas). En este bucle vamos comprobando todas las banderas correspondientes a las salidas y si alguna está activada imprimimos el mensaje correspondiente a esa salida.

Si quedan sólo 2 salidas imprimimos después « y », si quedan más de 2 imprimimos «, ». Cuando ya sólo queda una salida imprimimos el punto final y abandonamos el proceso.

En fin, el proceso que lleva a cabo todo este «tinglado» es el siguiente:

```
\PRO 100
; Imprime una lista de salidas de la localidad actual
; Variables usadas: 253, 254, 255
; Banderas usadas: 255, 254, 253, 252
```

```
\\MSG_SALIDAS   200
\\MSG_COMA      201
\\MSG_Y         202
\\MSG_PUNTO     203
\\MSG_NINGUNA   204
\\MSG_NORTE     205
\\MSG_SUR       206
\\MSG_ESTE      207
\\MSG_OESTE     208

_  _    SYSMESS MSG_SALIDAS
        LET 254 0        ; variable 254 = n° de salidas
        CLEAR 255        ; bandera 255 = salida NORTE
        CLEAR 254        ;    "     254 =   "    SUR
        CLEAR 253        ;    "     253 =   "    ESTE
        CLEAR 252        ;    "     252 =   "    OESTE

_  _    LET 255 [1]
        SYNONYM NORTE NORTE
        MOVE 255
        SET 255
        INC 254

_  _    LET 255 [1]
        SYNONYM SUR SUR
        MOVE 255
        SET 254
        INC 254

_  _    LET 255 [1]
        SYNONYM ESTE ESTE
        MOVE 255
        SET 253
        INC 254

_  _    LET 255 [1]
        SYNONYM OESTE OESTE
        MOVE 255
        SET 252
        INC 254

_       EQ 254 0         ; si no hay salidas en esta
                           localidad
        SYSMESS MSG_NINGUNA
```



```
        SYSMESS  MSG_PUNTO
        DONE

_  _    LET 255 MSG_NORTE     ; mensaje de primera
                                salida
        LET 253 255       ; bandera de primera salida

; NOTA: los mensajes de las salidas deben estar colocados
; en orden creciente empezando por MSG_NORTE, y las
; banderas usadas para indicar que hay conexión en orden
; decreciente y empezando por 255

$imp_salidas
_  _    ZERO [253]        ; si no hay conexión en esa
                            dirección
        DEC 253           ; siguiente bandera de conexión
        INC 25            ; siguiente mensaje
        SKIP $imp_salidas

   _    NOTZERO [253]     ; si hay conexión en esa
                            dirección
        SYSMESS [255]     ; imprime mensaje
        DEC 253           ; siguiente bandera de conexión
        INC 255           ; siguiente mensaje

_       EQ 254 1
        SYSMESS  MSG_PUNTO
        DONE

_  _    EQ 254 2
        SYSMESS  MSG_Y
        DEC 254
        SKIP $imp_salidas

_  _    SYSMESS  MSG_COMA
        DEC 254
        SKIP $imp_salidas
\END
```

Como veis es bastante fácil conseguir potentes rutinas haciendo buen uso de las posibilidades del *SINTAC*. Ahora os dejo para que vayáis mirando este proceso. Hasta la próxima.

Q'AECHO ESTO?

Por: Melitón Rodríguez, el de la 117

Dassa tronkos, ya estamos otro mes más en la sección esta. Vayamos con lo nuestro, en el último fanzine hicimos una pequeña aventurilla; en este vamos añadirle unas cuantas cosas más. Pero antes me gustaría comentar un poco algunas de las novedades que trae la última versión 2.0.

1. Como ya dije en el anterior fanzine (a menos que se convirtiensen todas la vocales en ***p.t.s*** puntos), la nueva versión permite mezclar letras y gráficos en casi todos los modos relevantes de la VGA. Tanto en 256 colores como en 16 colores.

2. Pero no acaba ahí la cosa, además se ha incluido un gestor de interrupciones que permite hacer cosas mientras se teclea, se espera o lo que sea. Esto permite múltiples cosas, quizá la más llamativa sea la posibilidad de incluir gráficos animados en tus pantallas. Estas interrupciones son de '***velocidad manejable***'; el programador puede gestionar cuantas '***veces por segundo***' se ejecutan.

3. Se ha metido toda una gestión de música, tanto de sonidos para efectos especiales, como de hilo musical fijo (simultáneo al juego).

4. Finalmente se ha reducido drásticamente los ejecutables y se han incluido ejemplos adecuados para cada una de las nuevas '***características***'.

Bueno, ahora vamos a añadirle unas cuantas cosas a nuestra mini aventura del anterior fanzine. Lo que haremos será incluir, un *HAZ* que llamará a las acciones adecuadas. También decidiremos cuales son

los verbos de movimiento. Pondremos un item, un objeto. De momento nos vale con saber que los items (objetos) se incluyen de la misma forma que las localidades excepto que no tienen salidas y el primer campo cardinal es la localidad donde están. En total quedaría como podreis ver en las siguientes páginas:

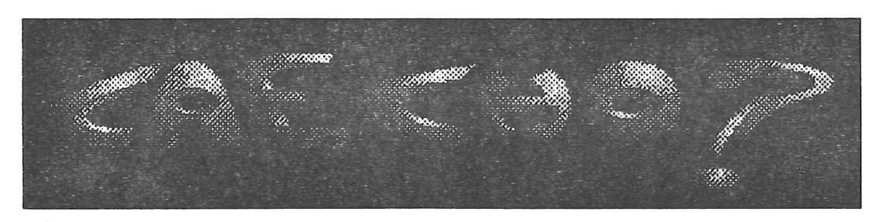
```
#define MaxVerbMov 8;
\VOC
NORTE 4 Verbo; N 4 Verbo;
SUR 5 Verbo; S 5 Verbo;
ESTE 6 Verbo; E 6 Verbo;
OESTE 7 Verbo; O 7 Verbo;
FIN 8 Verbo;
COGER 9 Verbo;
COGE 9 Verbo;
DEJAR 9 Verbo;
DEJA 9 Verbo;
I 10 Verbo;
INVEN 10 Verbo;
EXAMINa 11 Verbo;
EX 11 Verbo;

CAAD 4 nombre;
FANZINe 4 nombre;  /: Sólo importan las 6 primeras
                          letras :/

\MEN 0   /: Mensajes del sistema, siempre deben esta :/
\0 " ", ""
\1 "" y ""
\2 "" \n""
\3 ""\ix""
\4 ""No sé a qué te refieres con el pronombre.\n""
\5 ""\lx""
\6 ""el ""
\7 ""la ""
\8 ""un ""
\9 ""una ""
\10 ""Ya tengo \ix.\n""
\11 ""No hay se eso por aquí.\n""
\12 ""\ix me pesa demasiado.\n""
\13 ""No puedo coger \ix; llevo demasiadas cosas.\n""
\14 ""He cogido \ix.\n""
\15 ""No veo nada y sin ver no puedo hacerlo.\n""
\16 ""Teclea el nombre del fichero:\n>> ""
```

```
\17 ""\zbvPulse una tecla...\zbg""
\18 ""No cabe \ix en ""
\19 ""No tengo eso.\n""
\20 ""He dejado \ix.\n""
\21 ""Ya me puse \ix.\n""
\22 ""Me he puesto \ix.\n""
\23 ""No llevo puesto de eso.\n""
\24 ""Me he quitado \ix.\n""
\25 ""No se puede meter nada en \ix.\n""
\26 ""He colocado \ix en ""
\27 ""No puede haber nada en \ix.\n""
\28 ""No hay de eso en \ix.\n""
\29 ""He sacado \ix ""
\30 ""No se puede dar nada \a.\n""
\31 ""Le he dado \ix ""
\32 ""No se puede pedir nada \a.\n""
\33 ""\ix no lleva de eso.\n""
\34 ""\ix me ha dado ""
\35 ""\ix ha cogido ""
\36 ""\ix se ha puesto ""
\37 ""\ix ha dejado ""
\38 ""\ix se ha quitado ""
\39 ""\ix ha colocado ""
\40 ""\ix en ""
\41 ""\ix ha sacado ""
\42 ""\d""
\43 ""\ix le ha dado ""
\44 ""\a""
\45 ""No se puede poner ni quitar \ix.\n""
\46 ""a ""
\47 ""de ""
\48 ""al ""
\49 ""del ""
\50 "" "" /: Espacio necesario para imprimir los mensajes
              3 y 44 ó 42 :/
\51 ""los ""
\52 ""las ""
\53 ""unos ""
\54 ""unas ""

\MEN 1
\0 ""salida posible: ""
\1 ""salidas posibles: ""
\2 ""no hay salida.\n""
\3 ""norte""
```



```
\4 ""sur""
\5 ""este""
\6 ""oeste""
\7 "" >>""
\8 ""No puedo hacer éso.""
\9 ""No puedes moverte en
   esa dirección.""
\10 ""Aquí está \ix.""
\11 ""Llevas \ix.""
\12 ""No llevas nada.""

\LOC
/: Las localidades 0 y 1 están reservadas :/
\2 _ _ """" ""Primera localidad."" < < $ Norte 0 3;
        Este 0 4;
\3 _ _ """" ""Segunda localidad."" < < $ Sur 0 2;
\4 _ _ """" ""Tercera localidad."" < < $ Oeste 0 2;

\ITE /: Una sección de ITEM, con un item :/
\0 Caad _ ""CAAD"" ""Un fanzine sobre aventuras
        conversacionales."" < 2,<
\BLO
BLOQUE [0] PrimeraAventura()
{
COPI 1 47; /: Tabla donde está el Prompt :/
COPI 7 48; /: Mensaje del Prompt :/
COPI 2 34; /: Localidad inicial la 2 :/
LIMPANT;
DESC [34];
NL;
SALIDAS [34] 1 0;
(PRESENTE 0) {ACTUAL 0; MENSAJE 1 10;}
MIENTRAS (IGQ 0 [0]) /: Un bucle infinito :/
    {
    PREG 0;
    ANALIZA 0 1;
    (MNQ 10 MaxVerbMov) /: Comprueba si es de movi-
              miento :/
```



```
        {
        (CAMINAR 34) /: Intenta caminar en la dirección
                adecuada :/
            {
            /: Si lo consigue repetir descripción :/
            LIMPANT;
            DESC [34];
            NL;
            SALIDAS [34] 1 0;
            (PRESENTE 0) {ACTUAL 0; MENSAJE 1 10;}
            }
        SINO /: Si no lo consigue poner 'No puedes ir
                en esa dirección.' :/
            {
            MENSAJE 1 9;
            }
        }
    SINO
        { /: No es de movimiento :/
        CUAL 1;
        HAZ [10]
            {
            Fin:{FIN;}
            Coge:{(COGER [0]);}
            Deja:{(DEJAR [0]);}
            I:{HazInventario;}
            Examina:{EXAM [0]; NL;}
            SINO {MENSAJE 1 8;} /: 'No puedes hacer
                éso' :/
            }
        }
    } /: Final del bucle infinito :/
}
BLOQUE [1] HazInventario()
{
    (PRESENTE 0) { ACTUAL 0; MENSAJE 1 11;} SINO {MENSAJE
        1 12;}
}
```

Vamos a ver algunas cosillas que han salido. Primero, por primera vez se hace uso de un bloque diferente del [0]. Como se ve, se define, y para usarlo basta con poner su nombre como si se tratase de un condacto normal y corriente. Esta es una de las ventajas del *CAECHO?*, los nuevos bloques pueden usarse como si fuesen un nuevo condacto más potente o

adecuado.

'*CUAL 1*' es equivalente al *WHATO* del *PAWS*, convierte el nombre-adverbio en un número de objeto al que le corresponde que pone en la bandera cardinal O. Así que [O], el contenido de la bandera O, es, tras un *CUAL 1*, el objeto referido por el jugador. Por lo tanto el '*COGER [O]*' coge el objeto referido por el jugador.

'*EXAM n*' pone en pantalla la descripción del objeto (el segundo mensaje de la definición del objeto), así que *EXAM [O]* pone la descripción del objeto referido por el jugador.

La condición '*PRESENTE n*' es *VERDADERA* cuando el objeto '*n*' está visible por el jugador; o sea en la misma localidad del jugador, llevado, o puesto.

Tan sólo reseñar una cosa más, fijaos que *COGER* y *DEJAR* están entre paréntesis como si fuesen una condición. ¿Por qué? Porque lo son. Es decir, además de hacer lo necesario para mover el objeto a '*llevado*' si es posible, o decir que no está... resulta *VERDADERO* si consigue coger el objeto, y *FALSO* si no se consigue. De esta forma, pueden hacerse diferentes cosas si se hacen o si no. Tendría que ser de la forma:

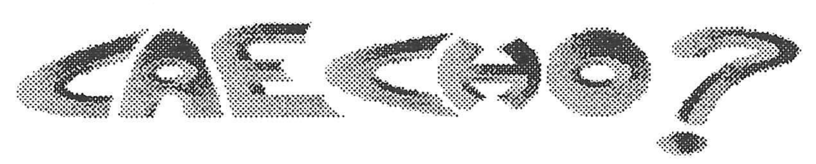
```
(COGER n)
{
Cosas hechas si se consigue...
}
SINO
{
Cosas hechas si no se consige...
}
```

Pero la mayor parte de las veces no es necesario hacer nada más allá de lo que ya hace *COGER*, así que lo demás sobra. Para no hacer nada, se pone en vez de lo anterior:

```
(COGER n) ;
```

Y ya está. Esto es lo que se ve en el listado de arriba.

Nada más, os aconsejo que cojáis el *INICIAL.FUE* y miréis como está hecho. En el próximo fanzine nos meteremos en como llamar a otros bloques con sus propios parámetros...





LA COMPAÑÍA "AVENTURAS ACC"

Por: Juan Gabriel Covas Egea
(Director de Aventuras ACC)



Prácticamente hace dos años que nació ***AVENTURAS ACC.*** Pero mucho ha llovido, como suele decirse,desde aquellos nostálgicos días en los que dos amigos, enganchados todo el día con el «***viejo archivero***» y «***el mundo de la aventura***» en la legendaria «***Micro-Hobby***» intentando entrar en el templo de ***COZUMEL***,decidieron darle nombre a un grupo que debía dedicarse a la creación de aventuras conversacionales (¿qué si no?).

Hemos pasado por Commodore-64,Spectrum y MSX,disfrutando con aventuras entrañables, por supuesto hablo de la ***ORIGINAL, JABATO, COZUMEL, TEMPLOS...*** y fue entonces,en la época de los ***TEMPLOS SAGRADOS***,cuando adquirí un PC y pudimos, tras hacer nuestros pinitos en la programación de aventuras en los 8 bits, dedicarnos de lleno al mundo del PC. Tras dos aventuras de prueba, nos decidimos a crear de una vez por todas, la aventura ***EL CASTILLO DEL MAGO*** (un proyecto que fue cancelado tres veces en los 8 bits) y en Enero del 93 ya estaba terminada la aventura.Nos sentimos orgullosos de ella por que nos dió muchos problemas ***(?)*** y aprendimos

mucho, además de que tu primera gran aventura siempre es algo especial.

En Febrero del 93 se empezaba a cocer lo que tenía que ser una aventura revolucionaria,con extras y detalles nunca incluídos antes,con permiso de la archiconocida *ESPACIAL* de *AD*.Con eso en la cabeza nació ***AVENTURA EN VIETNAM*** que estuvo en papel durante muchos días, mientras se hacían todos los gráficos de los que iba a constar el juego. La programación de ***VIETNAM*** fue algo de lo que se aprendió mucho.Había que dar tiempo al jugador para que respondiera al ataque de un soldado enemigo, calcular el tiempo del que se disponía antes de que explotaran bombas, y miles de cosas más. Esto provocó que el resultado final haya sido muy bueno,está todo muy testeado.Ya sabéis: panel de juego, animaciones, pantallas, sonido, música, Fx...es una sensación nueva esto de jugar en ***Vietnam***,no penséis que es sólo «***disparar***» o «***lanzar granada***», los enigmas y rompecabezas, como toda buena aventura, están a la orden del día.



Después se hizo ***VIETNAM 2*** con algo nunca visto en una conversacional, una fase ***Arcade***. No pretende sorprender técnicamente, simplemente queríamos que el jugador se encontrara con un nuevo reto que superar, en el que la destreza y los reflejos tuvieran protagonismo, para seguir luego con la aventura. El juego empieza con la primera parte de aventura, luego la fase arcade y la segunda parte, ya de aventura.

La aventura ***VIETNAM 3*** es la primera en incorporar la «**tecnología**» del parser de ***Aventuras ACC: IF-A-GOGO***, con novedades como intérprete profesional, uso de sinónimos, artículos entre palabras...La aventura tiene dos partes, en las que los acertijos son cada vez más sutiles e interesantes.

Actualmente el grupo que solíamos componer ***Aventuras ACC*** ha perdido la comunicación, la razón es el instituto de destino de cada uno de los miembros, como podréis suponer, son todos destinos diferentes. Así que desde aquí,si alguien tiene guiones, sabe programar ***Basic*** (¡sí,están hechas en ***Basic***!) y tiene ganas de trabajar un montón (qué remedio), que se ponga en contacto conmigo que quizás sea el guionista, tester, grafista o programador de la próxima aventura de ***ACC***.

Para finalizar, diré en general como son las ***aventuras de ACC***: sé lo frustrante que es saber la solución a un problema pero no dar con el verbo adecuado, por eso hago hincapié en los sinónimos en las aventuras. No sólo te encontrarás con verbos sinónimos, también con frases que pueden servir para expresar una misma acción, y que podrás utilizar. Además, en nuestras aventuras podrás examinar una gran cantidad de cosas, casi todo es examinable, y está todo muy controlado, puedes hacer tonterías, si quieres, y el ordenador las tiene previstas, esto provoca una cosa muy interesante en las aventuras: pocas veces te encontrarás con el mensaje ***NO PUEDES HACERLO*** (o eso espero!).

Una diferencia en nuestras aventuras es el trato con los PSI. La verdad es que nuestros PSI son algo tontos,pero hacen su función muy bien. Para hablar con ellos no tendremos que decir entre comillas lo que queramos decir detrás del verbo ***DECIR*** o ***HABLAR***, simplemente bastará teclear ***HABLAR*** y diremos lo adecuado en cada momento. Aunque parezca limitar el juego, no

lo hace, ya que para que al final el personaje te responda ante mensajes concretos,como ***HOLA*** ó el típico ***AYÚDAME***, es mejor que lo suelte ya todo (siempre en función de lo que hayamos hecho en el juego, claro).

En mención a los gráficos, decir que no pretenden alucinar a nadie ni nada de eso, son gráficos simpáticos, hechos con gracia y tened en cuenta que hasta ahora, nuestra «***tool***» diseñada por mí para realizar los gráficos era muy, muy, MUY primitiva... ¡y no soportaba ratón! Así que cuando veáis un gráfico de ***ACC*** en pantalla, pensad que he tenido que estar como media hora y parte del extranjero ***(?)*** dibujando pixel a pixel y con las teclas ***Q***, ***A***, ***O***, ***P***, moviendo el puntero. He dicho «***hasta ahora***» por que he diseñado la versión 5.0 PRO de la «***tool***»: ***GEDITOR***,que soporta ratón, hace líneas, círculos, rectángulos, rellena figuras, copia y borra bloques, tipos de pincel...y a partir de ***AHORA*** podré trabajar más rápidamente. Por último, todas nuestras aventuras tienen un completo manual en fichero de texto que detalla completamente todos los aspectos de la aventura.

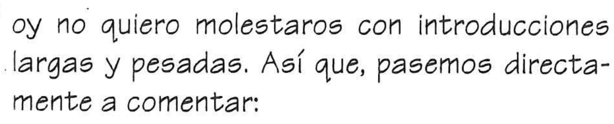
Nos hemos quedado sin memoria un sinfín de veces, os pedimos que si echáis en falta algún verbo más, o sinónimo, o control de algo, pensad que si añadimos un sólo «*string*» más al programa...***OUT OF MEMORY!***

Nada más,aventureros,saludos y que disfrutéis con las ***aventuras de ACC***,hoy por hoy no se encuentran demasiadas aventuras conversacionales para PC y una oportunidad así no se encuentra todos los días.Hasta luego y ¡diviértete!.

NOVIEMBRE 1993

LOS LIBRO - JUEGO (VI)

Por: Oliver F.A.



Hoy no quiero molestaros con introducciones largas y pesadas. Así que, pasemos directamente a comentar:

MAGOS Y GUERREROS

Nos encontramos ante una colección de temática claramente fantástica-medieval. Al contrario que otras, esta colección está ambientada en la Tierra, claro que, como no, con una pincelada de la indispensable fantasía. (Indispensable al menos en la Edad Media). ¿Tiene esta colección alguna novedad que rompa la monotonía? Pues la verdad es que bastantes. Pero sin embargo la más importante y la que sin duda llama más la atención está encerrada en su título. ¿Qué personaje podemos ser? Exacto; no un mago, ni un guerrero. Sino ambos (pero no a la vez). Ya sabemos que los magos y los guerreros están siempre enfrentados discutiendo cual es el mejor método de acabar con los enemigos, descalificando el método contrario y defendiendo el suyo como mejor. Cada uno tiene su particular estilo para resolver las situaciones, el cual supongo que no hace falta explicar. ¿Que cual es? ¡Parece que al final tendré que explicarlo! Bueno, no os pongáis nerviosos. Os lo explicaré con un pequeño ejemplo:

"LLevaba mucho tiempo corriendo, tanto que ya había perdido la cuenta. Tras él había al menos media docena

de orcos (redondeando a la baja) Si no hacia algo, el número de perseguidores pronto se veria aumentado, con el único fin de hacer todo lo contrario con el perseguido. O sea, reducirlo a cero."

Seguro que muchos de vosotros habéis conocido alguna situación de estas. Ya sea como perseguido, controlando al perseguido con el joystic, perseguidor, simple espectador-lector de un libro "normal" de literatura fantástica, etc. ¿Cómo solucionaría un guerrero esta situación? Bueno, pues seguramente haría algo así:



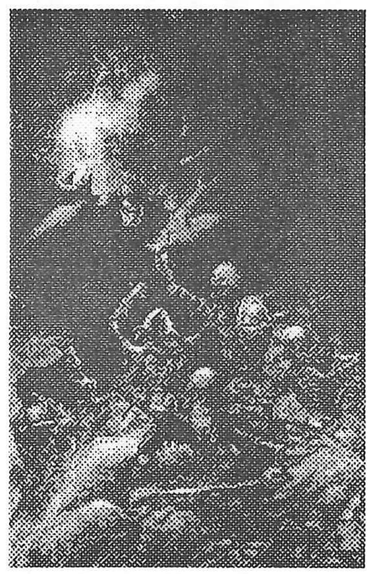
"Cokan estaba harto de ser perseguido. Desde muy pequeño estaba acostumbrado a salir de caza con su tribu. ¡El siempre habia sido el perseguidor, no el perseguido! Esta situación no podia continuar por mucho tiempo asi. Estaba decidido a invertir los papeles. Como si conociera sus deseos, el pasillo comenzó a estrecharse. Perfecto. Ahora sólo tendria que hacer frente a cuatro enemigos. ¿Y qué era eso para él? Nada. Asi que se giró, y en el primer golpe cayeron dos orcos. Cuatro más le siguieron, y los demás huyeron corriendo (haciendo honor a su condición de orcos) Qué lástima, ahora que se empezaba a divertir..."

Esta sería más o menos la solución del guerrero. Es cierto que existen muchos tipos de guerrero: Civilizado, bárbaro, caballero. Pero las diferencias más importantes entre unos y otros serían el número de muertos. ¿Y cual sería la reacción del mago? Pues la obvia.

"Zolan tenia los pulmones a punto de reventar. Su frágil cuerpo no estaba acostumbrado al ejercicio y no tuvo más remedio que detenerse a tomar aliento. En

menos de un minuto los orcos estarían a su altura. No tenía elección. Tras esperar dos o tres segundos para recobrar el aliento, se plantó en medio del pasadizo y pronunció las palabras de un hechizo mortífero. Momentos después todo quedó en silencio, como antes. Bueno, no exactamente como antes. Las paredes habían cambiado su anterior decoración por un tono negro ceniza..."

¿Han quedado claras las diferencias entre guerrero y mago? En caso negativo vuelve a leer todo desde el principio, en caso afirmativo pasa al siguiente párrafo.



En estos libros tenemos la gran ventaja de poder enfrentarnos a la misma situación como mago y luego como guerrero o viceversa. Pudiendo comprobar quien de los dos es más efectivo. Al principio de la aventura elegimos el personaje que llevaremos y que llevará el peso de la aventura. Sea cual sea nuestro papel, serviremos a un rey inglés y seremos uno de sus mejores soldados/hechiceros. Nuestras aventuras serán relatadas con la más absoluta seriedad, pero no podremos evitar el reírnos más de una vez. La colección incorpora rasgos propios de los libros-juego. Así, al final del libro, tenemos un libro de las armas y un libro de los hechizos para consultar. Además, si somos el guerrero tendremos que elegir tres armas para el viaje. No usaremos dados, sino las "cómodas" y siempre a mano monedas. Siempre siguiendo las instrucciones del libro, haremos gala de nuestra habilidad lanzando hasta siete monedas al aire simultáneamente tres veces seguidas y sacando el número de caras o cruces demandado.

Otras veces, tendremos que elegir un número del 1 al 10 y según cual sea, ganaremos o perderemos. Pero lo más gracioso de todo

es cuando te dicen algo así como "**Si estás leyendo este libro en jueves por la mañana, sábado por la tarde o lunes al mediodía has ganado, de lo contrario has perdido.**" Recordad esto, depende el momento de la semana en que nos encontremos no tendremos ninguna posibilidad de ganar. ¿Estaría cuerdo su autor cuando lo escribió? Otro detalle curioso es que, siempre según el libro, "**si fracasamos tenemos que cerrar el libro y volverlo a abrir por la página 1**", nada de ir a la página 1 directamente, ¿Eh?

Una buena colección si te encuentras en el día apropiado y olvidas con qué numero acababas con el "malo". Lo de las monedas es una alternativa a los dados. El único problema que veo es si no tienes suelto.

COLECCION:	*Magos y Guerreros.*
AUTOR:R.L.	*Stine.*
TITULOS	*PUBLICADOS:10.*
PAGINAS:	*105.*
PRECIO:	*400 Pts.*
ORIGINAL DE:	*Avon Books (USA).*
EDITADA EN ESPAÑA POR:	*Susaeta Ediciones S.A.* *C/Campezo s/n* *28022 - MADRID*

SECCION DE LOS LECTORES

Desde aquí, y como ya hice en el *CAAD 23*. Contestaré a todos los que tengáis a bien escribirme. Podéis enviar preguntas concretas o comentarios. Todo será bienvenido. Asimismo, si os animáis a hacer alguna colaboración saldrá publicada en esta sección. Para que veáis a qué me refiero dentro de poco tendremos una. Hoy contestaré a dos socios que me han escrito, ***Jesús Carralero*** y ***Sam Gamyí***, a los cuales agradezco sus valiosas sugerencias y comentarios.

Empecemos con ***Sam Gamyí***. En respuesta a tu sugerencia, y como ya me lo habéis pedido algunos, en el próximo número

empezaré a comentar libros-juego en sí. Me han gustado mucho tus escritos sobre la serie Brujos y Guerreros, y espero que pronto la pueda publicar en esta sección. Contestando a tus preguntas te diré que esta serie está bastante bien, pero que el principal defecto que le encuentro es el sistema de combate. Con él las luchas se hacen muy lentas y pesadas. Además, no se reflejan las diferencias entre las fuerzas de los oponentes. En cambio el sistema de magia está muy bien montado. Siendo sin duda lo mejor de los libros. Lo mismo se puede decir más o menos de todos los libros de Steve Jackson. Lo mejor de Ian Livingstone son las descripciones. Pero ninguno de los dos es mi autor favorito. Ese honor (o desgracia) se lo reservo a Jean Blashfield, de la cual sólo conozco un libro de la colección AD&D, sin duda el mejor que he leído.

Un libro de lucha-ficción que creo podrá ser de tu agrado es el número 1, "***La bruja de las nieves***" (106 de la colección Altea Junior).

La misión de Lobo Solitario a partir del número 7 es, entre otras, recuperar las antiguas piedras de sabiduría del Magnakai que están repartidas.

A ***Jesús Carralero*** decirle que los libros de ***La senda del tigre*** no sólo tienen que ver con el juego que mencionas ("***The way of the tiger***"), sino también, aunque indirectamente, con otro llamado "***Blood Valley***". Este último está ambientado en el mismo mundo que ***La senda del tigre.*** No se nada sobre la serie que mencionas (no viajo mucho al extranjero, ¿sabes?) así que reproduzco tu pregunta por si alguno de los socios del ***CAAD*** supiera la respuesta:

Si alguien sabe si existe traducida al español una serie que en francés se llama ***Les messagers du temps,*** la cual es una trilogía compuesta por los títulos "***Le carillon de la mort***", "***Le masque de sang***", y "***L'Home au Cheval de Brume***". Escrita por James Campbell y editada en Francia por Editions Gallimard-Folio Junior puede escribirme. Estoy seguro que ***Jesús*** estará muy agradecido.

CAAD 27





ESPECIAL COLECCIONISTAS



«...una gran batalla entre unidades de Infantería que se desarrollará sobre un asteroide del Sistema Vega en el año 7302; del desenlace de ella dependerá la suerte de la Federación Estelar, en lucha contra la 'civilización' vegana durante más de 70 años.»
Biblioteca de la Historia Futura, tomo 12.865, página 2.039.

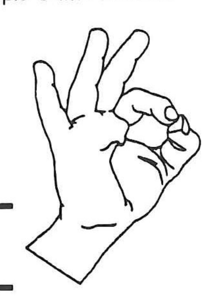
Desciende sobre el asteroide Atropos, controla un equipo de combate de alta tecnología (tecnologia del siglo LXXIV), investiga multitud de elementos, interacciona con aliados y enemigos, y sobrevive a éstos y ante los demás seres que lo habitan. Pero recuerda que solo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

A la altura de los mejores Juegos por Correo internacionales:

El Personaje: elige el nombre de tu Guerrero, seleccionado entre miles para el combate.
El Estado del Guerrero: por medio de los indicadores de *Resistencia*, *Salud Mental*, *Moral*, *Suerte* y *Experiencia* conoces en todo momento tu estado físico-psíquico y tu avance en el juego.
El traje de combate: constituido por una armadura bajo la cual los sistemas electrónicos que te mantienen con vida y te ofrecen entre otras cosas: autopropulsión, comunicación, visión infrarroja, etc... ¡Todos estos elementos no son de decoración, los controlas directamente tu!
El Satélite: sobre cada Guerrero órbitas un satélite espía que le ofrece en todo momento información.
Las armas: avanzados *Sables de Luz* y *Pistolas Láser*, aparte del moderno *Lanzacohetes* capaz de ser cargado con diferentes tipos de proyectiles, como *Rompedores*, *Letales*, *Bombas de Tiempo* y *Perforadoras*. Por si fueran pocas, durante el juego encontraras nuevas y más potentes armas y proyectiles.
Los Objetos: más de 1.300 de varias docenas de tipos repartidos por el asteroide, muchos de los cuales te serán desconocidos y tendrás que descubrir sus utilidades: prepárate para muchas sorpresas ...
Las acciones: desde hacer túneles bajo tierra, desplazamientos, manipulación de objetos, robar, espiar, vigilar, obtener informes, hablar luchar, etc... hasta potentísimas acciones para descubrir ...
Los PNJ's: Personajes No Jugadores controlados por ordenador, con capacidad para ayudarte, cogerte manía, recibir ordenes tuyas e ¡incluso conversar con algunos de ellos reaccionando a lo que les digas!
Boletines: en cada turno de juego aparte de completa información sobre el desarrollo de tu aventura, encontrarás un suplemento con la clasificación actual del juego, una sección de comunicados escritos por todos los Guerreros y otras secciones escritas por los mismos jugadores y el propio *Game Master.*

CARACTERÍSTICAS

- Juego de aventura-estrategía de ciencia-ficción.
- 70 jugadores y 29 PNJ's de 6 tipos.
- 400 localidades y 20 comandos de acción.
- Objetivo: ser último superviviente en el combate.



PAQUETE DE INICIO (3 turnos incluidos): 1.000 Ptas.
CADA TURNO: 300 Ptas.

LÍNEA DE AYUDA TELEFÓNICA

A continuación tenéis un listado alfabético de aventuras, el nombre del aventurero que os solucionará los problemas, el horario al que podéis llamar y el número de teléfono que debéis marcar. Espero que consideréis útil este servicio, y que os animéis a colaborar muchos más socios.

Si dominas alguna o varias aventuras, quieres prestar un valioso servicio a tus colegas aventureros y de paso granjearte su amistad, escríbenos con los datos requeridos (los del primer párrafo) y te incluiremos en la lista.

Os recuerdo que si usáis este servicio ***DEBEIS ATENEROS A LOS HORÁRIOS INDICADOS***, así como dar vuestro nombre y número de socio. Este servicio es para ayudaros a resolver las aventuras, no para daros una solución paso a paso.

AVENTURA ESPACIAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
AVENTURA ESPACIAL (2)	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
AVENTURA ORIGINAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
	José Otero Méndez	5:30-20:00	(956) 81 42 97
CHICHEN ITZA	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
COZUMEL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
	José Otero Méndez	15:30-20:00	(956) 81 42 97

DRACULA	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ELVIRA I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ESPEJOS (1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
FIRFURCIO	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
INDY & LAST CRUSADE	Vicente Sierra Diego	12:30-14:30	(976) 63 23 60
	Vicente Sierra Diego	19:00-22:00	(976) 63 23 60
	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
JABATO	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
JABATO (2ª parte)	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
KING'S QUEST V	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LARRY I	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LOOM	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
MANIAC MANSION	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MEGACORP	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MONKEY ISLAND I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ROBIN OF SHERWOOD	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ROCHN, LA ERA... (1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
TEMPLOS SAGRADOS (2)	Luis Guillermo del Corral	15:30-22:00	(947) 12 05 54
TODAS LAS DE AMIGA	Dardo de Lloret	15:00-22:00	(972) 36 97 68

(1) Sólo martes y jueves. (2) Ordenadores 8 bits.

COLDITZ

Por: Toni Barroso Vila

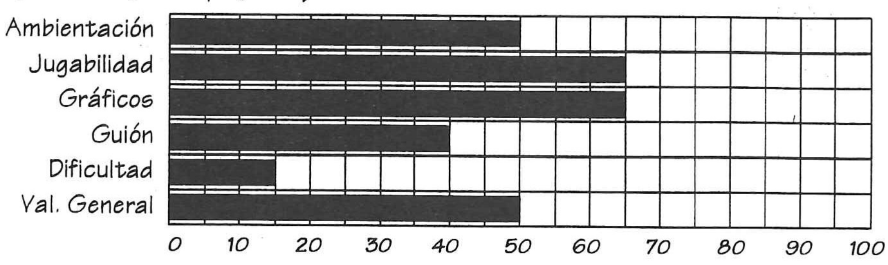
Cristóbal González Pérez ha cedido este juego a la sección de **Dominio Publico** de esta revista, así que se puede conseguir gratis y sin molestias. En esta aventura tomamos el papel de un oficial ingles capturado y enviado a una prisión de alta seguridad, nuestra misión: escapar.

Colditz es aventura en tres dimensiones realizada con el **3D C.Kit** y las limitaciones que esto representa, actualmente cualquier juego hecho con esta herramienta tiene una calidad gráfica que queda por los suelos si antes has jugado al **Wolfenstein** o juegos de rol tipo **Eye of Beholder**. Aun así el juego lleva unos gráficos aceptables y algunos incluso buenos, tal vez falle el punto de vista del protagonista, ese oficial ingles debe medir un metro veinte como mucho.

La ambientación es bastante pobre, el borde de mandos es uno de los que llevaba el **3D Kit** de demostración y muchas opciones no se ven representadas en ella y tenemos que recurrir al teclado, y la pantalla de vista es demasiado pequeña.

El juego es muy corto, pocas pantallas y pocos objetos, y el nivel de difilcultad es muy bajo, se acaba fácilmente en la primera hora de juego. En fin, un pequeño juego que vale la pena pedirlo y verlo, pero sin esperar mucho, lo que si esperamos son más

producciones de ***Cristóbal*** que seguro que sabe hacer cosas más grandes y complejas que esta.



Nombre: **Colditz**
Versiones: **PC (VGA)**
Autor: **Cristóbal González Pérez**
Precio: **Dominio Público**
Comentador: **Toni Barroso Vila**
Distribuidor: **CAAD Dominio Publico**



COMENTARIO

DAY OF THE TENTACLE

Por: Juan Manuel Medina

C A estas alturas, hablar del ***Day of the Tentacle*** parece casi una cuestión de falta de imaginación, si no de mala idea. Se ha hablado tanto de este juego (incluso por la tele, donde hábilmente destrozaron el final) que al hacerlo de nuevo da miedo de destriparlo aún más. En fin. procuraré no pasarme.

Empezaré por contar la historia, no sea que alguien acabe de volver de un año de vacaciones en Marte y no se haya enterado todavía de qué va. Va de que el Tentáculo Púrpura, que vive con su compañero de especie el Tentáculo Verde en la Mansión del Doctor Ed Edison y su familia, no tiene otra idea que beberse los residuos contaminantes que el susodicho científico vierte antiecológicamente en un riachuelo cercano. De resultas de tan nocivo atracón el tentáculo sufre una repentina mutación que le hace desarrollar, por una parte (o por ambos lados, según se mire), brazos y, por otra, un irrefrenable deseo de dominar al mundo.

Nuestra misión es, obviamente, dar al traste con los planes del tentáculo descarriado para lo cual controlaremos a tres personajes, a saber:

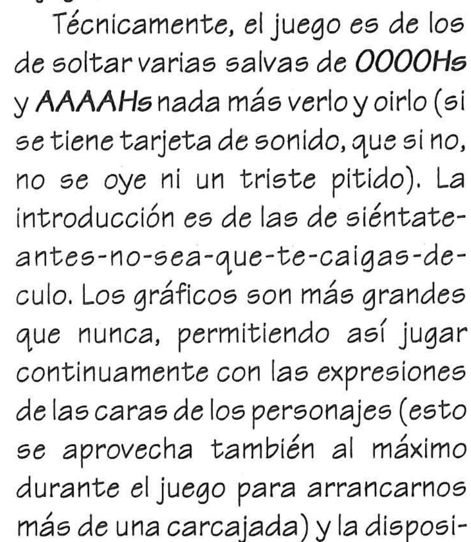
Bernard, una especie de empollón despistadillo que es más o menos el lider del grupo. Es el único que también salía en el ***Maniac Mansion***.

Hoagie, un heavy gordo, pasota y bastante cochino que toca la batería en un grupo musical.

Y ***Laverne,*** que estudia segundo de medicina y tiene una tendencia compulsiva a diseccionar todo lo que se le ponga a tiro, aunque ahora está bajo terapia y controla cantidad... afortunadamente.

La forma de evitar la catástrofe, según el doctor Edison, es viajar un día hacia el pasado en la máquina del tiempo de su invención y detener el vertido de los desechos antes de que el Tentáculo Púrpura los beba. Desgraciadamente, of course, la cosa se tuerce y la chapucera máquina se rompe dejando a ***Bernard*** en el presente, a ***Hoagie*** a doscientos años en un pasado sin electricidad y a ***Laverne*** a una cantidad igual de años en un futuro donde los tentáculos dominan el mundo. A partir de aquí, a jugaaaar.





Técnicamente, el juego es de los de soltar varias salvas de ***OOOOHs*** y ***AAAAHs*** nada más verlo y oirlo (si se tiene tarjeta de sonido, que si no, no se oye ni un triste pitido). La introducción es de las de siéntate-antes-no-sea-que-te-caigas-de-culo. Los gráficos son más grandes que nunca, permitiendo así jugar continuamente con las expresiones de las caras de los personajes (esto se aprovecha también al máximo durante el juego para arrancarnos más de una carcajada) y la disposición de los objetos evita casi siempre una disposición «***cuadriculada***» que nos recuerde que lo que estamos viendo son sprites (me pregunto si habrán llegado a usar vectores). El viaje hasta la Mansión es alucinante, con un coche que se acerca y se aleja de nosotros a la vez que gira y se estira y se encoge como si fuera

de goma. Y hay más cosas que me callo, baste decir que esto sí que es una película de dibujos animados y no lo que hay por ahí. Y ENCIMA, la película es SONORA. No sólo tiene música de fondo, no sólo tiene efectos de sonido de lo más típico en los dibujos animados, sino que además los personajes hablan con una sincronización perfecta de labios y unas voces de lo más conseguidas (por lo menos, en inglés, no conozco la versión española, ni me atrevo a imaginarmela). Por supuesto, reza lo dicho antes: si no hay tarjeta, de sonido ni flowers.

Durante el juego continúan los gráficos tipo Warner Bros. y los sonidos tipo idem. En la versión CD-ROM también continúan los diálogos hablados (eso debe ser TOTAL), en la de disquetes toca leer, como de costumbre.

Y si esto fuera cierta macrorrevista de cuyo micronombre no quiero acordarme, ahora vendría un párrafo lleno de calificativos glorificantes pero poco informativos y aquí paz y después gloria. Pero esto es el ***CAAD***, así que nos preguntamos ¿Qué hay bajo el baño de chocolate audiovisual que cubre a este sujeto, una obra maestra o un zurullo de coña (con perdón)?

Pues hombre, bastante de lo primero y, desde luego, nada de lo segundo. Veamos:

Se le puede achacar que aquí nos imponen los tres personajes mientras que en el ***MM*** elegíamos nosotros. En el ***MM***, además, cada personaje tenía unas habilidades propias que influían en la solución del juego mientras que en el ***DOTT*** los tres son capaces de hacer lo mismo, lo único que se lo impide es el hecho de que están separados en el tiempo casi todo el idem. A efectos de juego, es como tener un mismo personaje con apariencias distintas en tres sitios a la vez (aunque, eso sí, cada uno tiene su inventario y sólo pueden enviarse ciertos objetos entre sí). Bueno, los nostálgicos siempre tienen la oportunidad de (volver a) jugar al ***MM*** original, con toda su cutrez de medios, ya que viene incluido con el ***DOTT***. Y si queréis más, pues a buscarse un juego de rol, que últimamente abundan.

Otra pega que tiene es que aunque la historia está bastante bien llevada y es muy graciosa, es totalmente lineal (una única solución, después del extravagante tres-en-uno del **Fate of Atlantis** sabe a poquísimo) y CORTISIMA en comparación con cualquier otra aventura gráfica de Lucas posterior al **Loom**. Muchos dirán que, si no quieren aumentar el número de discos, que pongan menos intro hablada y más chicha. Pues sí, vale, bueno, posiblemente tengan razón aunque, la verdad, dado el reducido espacio en que tiene lugar la acción (una casa de tres pisos y sus aledaños con casi todas las localidades accesibles desde el principio) hace que al final vayamos siempre dando vueltas por los mismos sitios. Lo de incluir las tres épocas es una forma muy inspirada de multiplicar el espacio de juego, pero siguen siendo tres versiones de lo mismo. Dicho esto, me parece que la longitud del argumento es la justa para no aburrir (es curioso, pero hacia el final, cuando ya había estado unas cincuenta veces en todas partes, me sentía como si estuviera jugando otra vez al ***Pyjamarama*** de Spectrum. Cosas mías, lo siento). De todas formas, gastarse una pasta gansa en un juego que te dura menos de una semana sienta mal, por muy bien que te lo hayas pasado jugando.

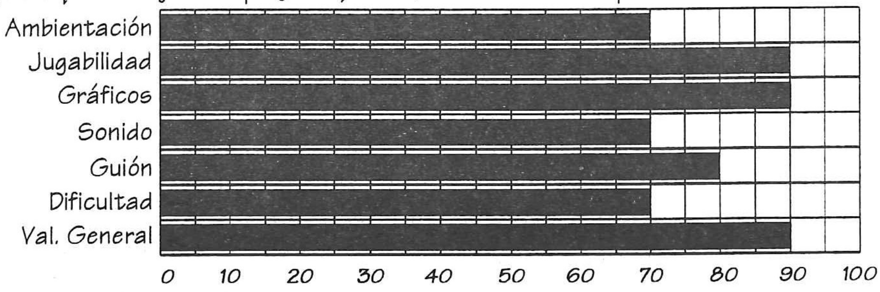
Los puzzles bien, gracias. Muchas veces tienen una cierta lógica disparatada que a ratos nos hará tirarnos de los pelos pero que, cuando, por fin los solucionamos, nos da un gustazo tremendo (esa es, después de todo, la razón que nos hace disfrutar de las aventuras, sean del tipo que sean ¿no?). Por comparar, diré que el ***DOTT*** me parece más difícil que el **Monkey's Island** pero no tan requeterretorcido como el **Monkey II**. Más o menos como el **Fate of Atlantis** pero en cortito.

La interacción con los demás personajes consiste en lo de siempre: diálogos en los que elegimos lo que vamos a decir entre unas cuantas opciones. Esta vez la cosa me ha parecido menos comprometida que en otras ocasiones; en aventuras anteriores el elegir una opción u otra podía suponer el que nuestro «***interlo***

cutor*»** nos diera alguna información importante o no, en el ***Fate of Atlantis había incluso un par de sitios donde lo que dijéramos determinaba el desarrollo que iba a tomar la acción a partir de ese momento. En el ***DOTT***, elegir una frase u otra simplemente nos va a dar una respuesta chistosa distinta. No hay más que ir probando hasta dar con la frase adecuada. De todas formas, si sois de los que, como yo, antes de una conversación salváis el juego para así poder probar con los diferentes diálogos hasta ver cuál es el que más conviene esto os puede parecer un ahorro de trabajo. Cuestión de gustos.

De todas formas, a mí el ***DOTT*** me parece genial. Todo depende de lo dispuestos que estéis a gastaros las pelas en un gran perfume que viene en un frasco pequeño. Si os decidís, desubrireis que LucasArts ha vuelto a acertar. Como siempre. Son tan buenos que casi dan asco...

NOTAS: Para cuando leais esto los de Lucas ya habrán sacado «***Sam and Max Hit the Road***» que, aparte de tener un interface por iconos (***ayayay...***), tiene un aspecto muy parecido al del ***DOTT***. Con el mismo interface, pero más tarde, aparecerá «***The Dig***», una historia de ciencia-ficción con un tratamiento gráfico más parecido al del ***Fate of Atlantis*** (por cierto, si no me he informado mal, han fichado al mismísimo ***Steven Spielberg*** para que trabaje en el proyecto). Hala, a sufrir con la espera.



NOMBRE: **The Day of the Tentacle**
VERSIONES: **PC VGA**
COMPAÑIA: **LucasArts**
AUTOR: **Equipo de programación**
PRECIO: **7.900.-**
COMENTADOR: **Juan Manuel Medina**
DISTRIBUIDOR: **Erbe**





COMENTARIO

ULTIMA UNDERWORLD: LABIRYNTH OF WORLDS

Por: Jesús Pedrosa

He aquí por fin un juego de Rol que llama mi atención (por lo menos la suficiente como para que lo comente en este *CAAD*), y es que aparte de no estar nada al corriente del mundillo del Rol, los de PC que había visto hasta ahora eran bastante malos (***EYE OF THE BEHOLDER I y II, SHADOWLANDS, THE SUM-MONING***, etc...), sobre todo en los aspectos técnicos. Pero he aquí que este **ULTIMA UNDERWORLD II** nada tiene que ver con los anteriormente citados, y paso a comentar punto por punto porqué:

PRESENTACION: Como viene siendo habitual ÚLTIMAmente (perdonad la parida, pero la tentación era irresistible), una presentación digna de película nos introduce de lleno en la historia antes de comenzar a jugar de verdad.

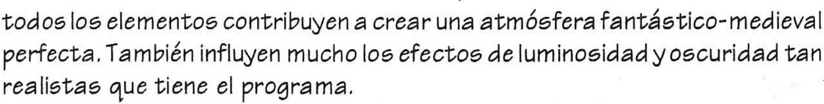
GRAFICOS: Alucinantes. Empiezas la aventura en el castillo de Lord British, en Britain (los que hayan jugado a los Ultima sabrán donde está), y después hay que adentrarse en las cloacas de la ciudad. Todos los gráficos están de miedo: habitaciones, paredes de piedra, personajes, jardines, bodegas... ...todo con un nivel de detalle hiperrealista.

MOVIMIENTOS: Plato fuerte del juego, de lo mejorcito que he visto hasta ahora. La técnica utilizada sigue siendo la de gráficos bitmap anclados a planos vectoriales (al estilo del anterior ***Ultima Underworld, Legends of Valour*** o ***Wolfenstein 3D***), pero con una suavidad y un realismo soberbios. Es una gozada recorrer todo el castillo viendo todos y cada uno de los detalles como si realmente estuviésemos allí, o ponernos a correr y ver cómo la vista del juego cambia con cada zancada que damos (y no cambiar bruscamente la pantalla en plan robótico como en los ***Eye of the Beholder***). Podemos hacer casi cualquier movimiento: Girar, andar a distintas velocidades hasta correr, mirar arriba y abajo, saltar, nadar, luchar con varios golpes diferentes

según el arma, etc... Los movimientos de los personajes también están casi perfectos, y no se mueven a saltos como acostumbran a hacer en los otros juegos de Rol de este estilo.

SONIDO: De nuevo sobresaliente. Música y efectos sonoros digitalizados para Sound-blaster y una excelente música y efectos para Adlib.

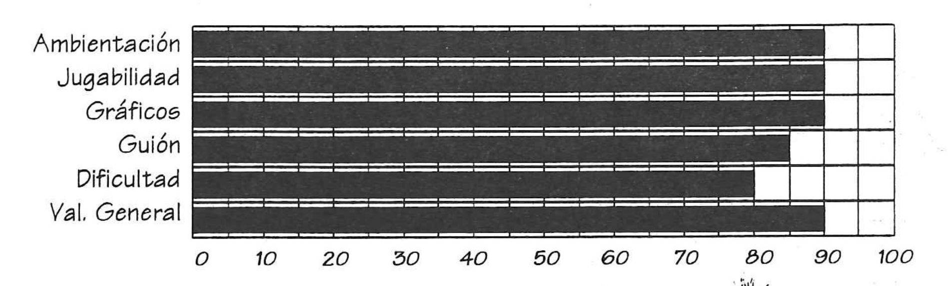
AMBIENTACIÓN: También excelente, todos los elementos contribuyen a crear una atmósfera fantástico-medieval perfecta. También influyen mucho los efectos de luminosidad y oscuridad tan realistas que tiene el programa.



GUION, ARGUMENTO, ETC... Seguro que lo adivináis... ...¡pues claro! ¡también es de lo mejorcito del juego!

Puede que alguien piense que estoy exagerando y me he "*tirao del amoto*", pero a esos sólo les digo que prueben el "*buejo*" y luego decidan por ellos mismos, si es que son capaces de despegar la vista de la pantalla y las manos del ratón.

En definitiva, uno de los mejores juegos que podéis encontrar para PC, aunque no seáis unos fanáticos del Rol (como es mi caso). Aunque de momento todavía no está disponible en nuestro país, seguro que si tienes contactos puedes conseguirlo por el primo del amigo del hermano del colega ese que vive en Sebastopol.



NOMBRE:	**ULTIMA UNDERWORLD II: LABIRYNTH OF WORLDS**
VERSIONES:	**PC 386 (Que yo sepa).**
AUTORES:	**LOOKING GLASS TECHNOLOGIES.**
COMENTADOR:	**JESUS PEDROSA.**
DISTRIBUIDOR:	**¿?**

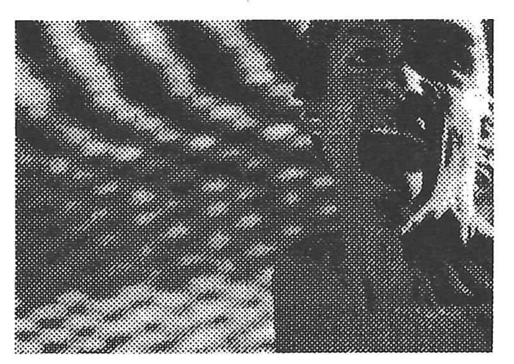
VOX POPULI

Señorito F. M.:

Pues sí, aprobé eso que llaman literatura (verdaderamente solo es un inventario de autores y obras); también he jugado a «La Guerra de las Vajillas» (por un espacio de unos 5 ó 6 minutos) y por su comentario acerca de ello debo deducir que disfruta con las películas de Don Mariano Ozores, Pajares y compañía, esas que apestan a caspa y pana.

Pues no, no hablaba yo de encontrar «Sonata a Kreutzer» en una aventura conversacional. Aclaro a vuesa merced que por calidad literaria entiendo un mínimo cuidado en las descripciones y en los P. S. I. de tal modo que el resultado no quede en un cúmulo de frases simples en las que solo se indica donde estas y lo que hay.

Pues sí lo de Lucasfilm se queda en bazofia (Sierra mejor ni eruc...). Yo no quiero ofender a los directivos americanos y mucho menos a los usuarios, solo pido que se llame a las cosas por su nombre, es decir un producto Lucas tomado como aventura se queda en un saco de tonterías y simplezas donde la lógica brilla por su ausencia, pero tomado como juego de agudeza visual queda



«la mar de bonito».

Pues no, finalmente no, no estoy de acuerdo con el rechazo generalizado en el feedback a mi carta tomándola por una hipérbole que no viene a cuento; señores (lectores) mientras yo solo expreso mi desencanto ante una sarta de nimiedades otros hablan (escriben) con lenguas (plumas) peyorativas. Desde luego no quiero excusarme en otras opiniones (más brutales a mi parecer) porque no considero que deba excusarme ante nadie por lo escrito.

Zenón, el enano reaccionario y lagartija.

P. D. (I): ¿Snob yo?, veamos: ¿qué es lo que está de moda las conversacionales o las A. G. A.?; ¿será esta una pregunta retórica?

P. D. (II): No me puedo resistir a citar la ya raída frase que versa (sobre el señor F. M.) así: «...no es mas que la historia de la aventura contada por un idiota lleno de furia», más o menos.

P. D. (III): Prometo solemnemente no volver a molestar con mis insulsas opiniones así caigan rayos sobre mi persona.

SUBDIRECTOR GRACIOSO

Me alegra que tengamos un subdirector tan gracioso, como nos demostró en su artículo de opinión del número 24. Supongo que lo que tiene es un síndrome de rechazo hacia el ordenador que ha aplastado al resto de los 16 bits. Y es que cuando el Spectrum reinaba en el mundo de la microinformática, el Amiga era una maravilla de la electrónica, pero ahora...

Ahora que los Pc's han experimentado una increíble bajada de precios y una gigantesca subida de prestaciones, el Amiga es al Pc actual como un seiscientos a un Mercedes (que además se ha quedado congelado, porque el Amiga no ha progresado prácticamente nada). Supongo que eso de «hoy por hoy, el Amiga es el mejor ordenador personal» lo debió escribir hace muuuucho tiempo, cuando el Pc 1512 (con su CGA monocromo y su disquetera de 5 1/4) era uno de los Pc's más extendidos. Pero ahora, me



parece que el Amiga no está en condiciones de competir con los 486 a 50 MHz que se ven ya en muchas casas (sin hablar de todo lo nuevo que está apareciendo ya en el campo de los Pc's).

Los 65000 colores simultáneos del Amiga 2000 también los da una tarjeta XGA de Pc.

Los Pc's son cada vez más rápidos que el Amiga, y además ahora, con las aceleradoras gráficas, las controladoras de bus local y la llegada del Pentium, el Amiga está cada vez más lejos (por detrás, claro está) del Pc.

Respecto a las capacidades de almacenamiento (léase disco duro), los Amigas son ridículos. Actualmente lo mínimo que trae ahora un Pc medianamente aceptable son 80 MB de disco duro, cuando no son 120 o 170 (todo eso sin disparar los precios), mientras que el Amiga 500 ni siquiera lo trae, y el Amiga 2000 trae uno de 52 MB (mi Pc es de hace bastantes años y ya trae uno de 68 MB, que además no me llega casi para nada).

Si hablamos de la memoria, los Amiga tiene problemas de amnesia: ahora los Pc vienen con 4 MB como mínimo, mientras que pocos Amiga han visto esa cifra.

En cuanto al sonido, las tarjetas de sonido para Pc están a unos precios minúsculos: por menos de 20000 pelas tienes una Souhd Blaster Pro, que también «habla» con cuatro canales de sonido (y si no que escuche el XWING con tarjeta, a ver que le parece).

El CD ROM se utilizaría primero en sistemas 68000, pero lo harían a unos precios que no lo usaba nadie, mientras que ahora SI se pueden usar en un Pc a nivel doméstico.

Además, para encontrar cualquier cosa para Pc, tanto un juego como la tarjeta más extraña, solo tienes que moverte un poco para encontrar cualquier distribuidor. Si vas a cualquier sitio donde utilicen ordenadores, sabes que serán Pc. Los Pc te los puedes hacer prácticamente a medida, dependiendo de tu presupuesto, de lo que vayas a hacer con él...

Y respecto a los programas de utilidades, ni siquiera merece la pena discutir: si tan maravilloso es el Amiga, ¿qué hace que no está por todas las empresas desarrollando sus maravillosas aplicaciones?. Porque de los juegos ya está todo visto: sólo hay que echar un vistazo a una Micromanía.

La verdad es que no se ni como me molesto en discutir esto: cualquiera que vea más allá de sus narices lo puede comprobar. Y si no, el tiempo (no hará falta mucho) nos dará la razón a todos los que confiamos en el Pc, cuando el Amiga quede en un rincón de la casa cubriéndose de polvo (como de hecho ya sucede en más de un sitio).

David Agudo

EN DEFENSA DE MS-DOS 6

Tengo que mostrar mi más profundo desacuerdo con el comentario a MS-DOS 6 que pudo leerse en las páginas 26 y 27 del *CAAD 24*.

En mi opinión el amigo Felipe Pastor no hace un buen comentario del mismo. Su comentario no lo es tal, sino una simple descalificación sin sentido. Y creo poder estar capacitado para poder hablar, pues poseo este sistema operativo original y no me arrepiento. En los aproximadamente 8 meses que lo tengo no me ha dado ningún problema, y eso que estoy harto de usarlo. También estoy harto de que todo el mundo me diga que está lleno de fallos (prefiero esta expresión más castellana a la anglosajona «bug»). La gran mayoría de ellos no lo tiene (me estoy refiriendo obviamente al original, ya que desgraciadamente hay mucho pirata suelto) y estoy comenzando a pensar que es pura envidia

o que esos «fallos» son debidos a que el 90% de los usuarios no se han enterado todavía que el manual no es una cosa que regalan con los programas y cuya única función es servir para encender el fuego en invierno. En cuanto a los comentarios de Felipe, paso en seguida a contestarlos:

-Sobre el EMM386 dices que el MemoryMax realiza esta función mejor. Mejor aún lo hace QEMM 7.0. Pero... ¿Regalan QEMM 7.0 con el DOS?

-El Stacker comprime mejor que Double Space. Esto es cierto. Pero debes tener en cuenta dos cosas muy importantes: 1º: Microsoft no estaba «obligada» a incluir un duplicador de disco por mucho Superstor que tenga DR-DOS 6.0. Es un valor añadido. 2º: Al ser una utilidad del propio sistema operativo Double Space acaba con muchos problemas típicos que tenían otros (por ejemplo Stacker) en cuanto a coordinación entre sistema operativo y duplicador de disco se refiere. Programas que antes sólo funcionaban desde la unidad sin comprimir ahora lo hacen en la comprimida. (Aunque es cierto que todavía quedan muchos otros que siguen sin hacerlo).

-En cuanto a los programas para Windows se refiere, se nos ofrece la posibilidad de disfrutar de programas de sobras conocidos por sus grandes prestaciones creados por prestigiosas casas. Nuevamente no estaban obligados a incluirlos en su sistema operativo, pero lo han hecho. También me ha parecido entender que criticas el hecho de que incluyan programas para Windows. No se, no lo tengo muy claro. Pero en ese aspecto te doy la razón.



MS-DOS es un sistema por sí solo, y no necesita la «ayuda» de Windows. Estos programas casi lo que hacen es devaluar a nuestro querido MS-DOS. Existen versiones de esos mismos programas para DOS que no tienen nada que envidiar a las de Windows y que son bastante más originales (ya sabéis que la originalidad en Windows es casi nula).

-Es cierto que nada de esto es «nuevo» en el sentido de que o bien ya existían programas de estas características o bien son licencias de programas que ya llevan bastante tiempo en el mercado. ¿Consideras «nuevo» un sinónimo de «calidad»? No necesariamente.

-Pero donde ya creo que te has pasado es al decir que la versión 5 es mejor que la 6. Por muy mala que sea la 6 (que no lo es tanto) siempre será mejor que la 5.

Amigo Felipe: Respeto tu opinión, pero te pediría que la argumentaras un poco mejor y que no bases tus comentarios tanto en la publicidad. Un buen comentarista debe dejar a un lado la publicidad a la hora de hacer el comentario y comentar lo que a él le ha llamado más la atención (positiva o negativamente). Estoy seguro de que tú lo puedes hacer mucho mejor, como sin duda demuestra la primera parte de tu artículo. A modo de ejemplo, a mi me ha encantado un pequeño programita de apenas 1.000 bytes llamado choice y que simplifica enormemente la creación de ficheros por lotes, una de las características más entrañables del DOS y que Windows se obstina en hacernos olvidar. En la parte negativa, pondría, por ejemplo, el que el manual se olvide completamente del MS-DOS Shell.

Para terminar pedir al amigo Felipe, o a cualquiera que se sienta aludido, que responda desde esta sección o cualquier otra, y siempre constructivamente, (como yo he intentado hacer; otra cosa es que lo haya conseguido) a mi crítica constructiva. Quizá si argumentaras mejor tu postura podrías convencerme de que MS-DOS 6 es una bazofia, aunque mi opinión no podría ser más opuesta. Cada uno de nosotros puede tener su opinión, pero,

por favor, respetemos a los demás. Se despide vuestro amigo:

Oliver F.A.

PD: Estoy totalmente de acuerdo con el socio 300, Ignacio Ascasíbar Pérez.

MÁS PARA EL SUBDIRECTOR

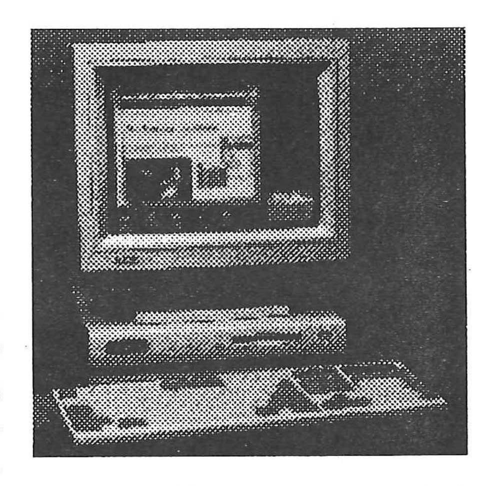
Estimado subdirector del ***CAAD*** y usuario del obsoleto Amiga:

Al leer el artículo de Opinión (MOTOROLA Vs INTEL) de vuestra fanzine, ***CAAD,*** he llegado a la conclusión de que el Subdirector Jorge Fuertes está realmente «quemado» por el éxito que cosechan actualmente los PC's.

Cuando se lee «MOTOROLA Vs INTEL» se puede pensar que se van a discutir las diferencias entre dichos microprocesadores, pero no, el artículo «discute» las diferencias entre dos ordenadores, cosa bien distinta.

Cambiando de tema, no creo que en momentos de debilidad se deba arropar entre los brazos al Spectrum y derramar lágrimas sobre él, sino recordar o revivir felizmente los celestiales momentos en los que él era la estrella principal. Pero los tiempos cambian, y más aún en el mundo de la informática. El Spectrum fue eclipsado por el C64, éste se batió con los Amstrad, y ellos cayeron ante el Amiga 500 y el maltratado Atari ST (este nombre tampoco creo que le guste al señor Subdirector), y hoy en día el mercado está siendo, como bien se dice en su artículo, de los PC's (hablo de ordenadores y no de consolas, otro invento que se come al Amiga 500 en tema de juegos), y en un futuro puede que sean los micros R4000 o nuevas arquitecturas y tecnologías las que entierren a los PC's, y si así sucede, le aseguro que no me quedaré estancado llorando por mi PC.

Hace relativamente poco tiempo los usuarios de Amiga se reían con los gráficos de cuatro colores y los molestos pitidos que los PC's ofrecían, mientras yo quedaba boquiabierto con las demos que un colega me enseñaba en su deslumbrante Amiga



500. Pero, como dije, ... los tiempos cambian y los actuales PC's ya no son lo que eran, ahora son bestias devora-números con impresionantes prestaciones. Hoy en día en la parte hardware PC se pueden ver gráficos de alta resolución (1280*1280 puntos) con 16,7 millones de colores, velocidades de cálculo pasmosas, oír efectos y música en 3D con calidad CD, y muchas más cosas que no sabré.

Me alegro de que ignore los comentarios de algunos de los nuestros (usuarios de PC) como los de Javier Castillejo (supongo que es un atleta del joystick), pero no creo, señor Subdirector, que sea usted tan «cerrado de mollera» como para negar que comentarios de ese tipo son más numerosos entre usuarios de Amiga, y no digo que todos sean así.

Cuando en el artículo se nombran aspectos como Multimedia y Multitarea creados por Apple yo pienso en el microprocesador 4004 presentado por Intel en 1972, y ahí comenzó la cosa. Y ya que nombra, al parecer despectivamente, a empresas del «mundo PC», le diré que a Motorola aún le falta un buen pedazo para estar a la altura de IBM (compañía que no sólo se dedica a ordenadores, sino que es una de las grandes que investigan y desarrollan en muchos campos de la ciencia) o Intel (que diseña micros como los i860 para las grandes estaciones de trabajo).

Quisiera además comentar algo acerca de las características inherentes a la arquitectura actual de los PC's, en concreto de algo llamado ***COMPATIBILIDAD***, no se si a algún lector ajeno al mundo de la informática le sonará de algo este término; significa, someramente, que en los PC's, cada vez que se hace alguna mejora se procura, y se logra, guardar unas normas

comunes al soft y hard precedente, de tal manera que cualquier innovación es respetuosa con los anteriores estándares, lo cual apreciarán en su justa medida los usuarios de máquinas tan loables como el Amiga, ante el cual me quito el sombrero en cuanto a precio/prestaciones se refiere, siempre y cuando no hablemos de expansiones, en cuyo caso nos daremos cuenta de que no es tan buena solución, teniendo en cuenta la poca oferta existente y, sobre todo, los abusivos precios del mercado (un disco duro de 40 MB para Amiga se vende, por lo menos, a 40.000 ptas., cuando por el mismo precio se puede adquirir uno de 100 MB para PC). Cuando un Amiga sale de la cadena de montaje, lo hace preparado para unas casi espectaculares tareas, sin embargo, al adquirir un PC, uno obtiene una máquina increíblemente modular, en la que las ampliaciones son prácticamente infinitas; obtenemos una plataforma hard/soft a la cual se ven obligados a emular una serie de fabricantes para comercializar sus productos (¡Compre la máquina X, cuyas prestaciones son bla, bla, bla... Y QUE ES CASI UN PC!). No dejo de reconocer que el PC es un sistema con puntos negros, pero han de admitir que hoy día no existe una máquina más versátil, económica a corto o largo plazo, y con unas posibilidades tan amplias como este sistema, el cual, cada día más, se acerca al rendimiento de las estaciones de trabajo de Sun, Digital, HP, IBM o la mismísima Silicon Graphics, cuyos nombres no se han atrevido a mencionar.

Imitando una frase de su artículo, puedo escribir; El PC habla perfectamente, tiene once canales de sonido (esto se puede conseguir con una tarjeta de sonido de 10.000 pesetas) y es el ordenador más extendido entre todo tipo de científicos.

Al hablar de software, la verdad es que no puedo opinar detalladamente sobre el disponible para los Amiga, pero sí puedo asegurar que es falso esa frase de «Para cualquier programa en PC existe otro mejor en Amiga». ¡Jua!, ¡Jua!... Mire señor Subdirector, le recomiendo, para el bien y prestigio de su publicación, que antes de volcar opiniones así, se informe un poco mejor

del panorama actual y no se quede estancado en el de hace siete años.

«El CAD de PC es una porquería», a saber qué programa de CAD ha visto usted y cuándo lo ha visto, aparte del archiconocido AutoCAD (con su última 12ª versión), existen otros muchos donde elegir a su gusto y medida, que aparte de ser CAD son de Rendering como el 3D Studio 2 (que puede no considerarse CAD). ¿Ha oído hablar del programa MicroStation? Un CAD y renderer extraordinario pasado de las plataformas de miniordenadores (gama superior a los microordenadores) al PC y no al Amiga o cualquier otro ordenador personal.

El DBASE puede no ser de las mejores bases de datos, como esas que he visto en PC (FoxPro para Windows y otras por el estilo) que son realmente Multimedia, con gráficos, sonidos, animaciones y lo que se le antoje, con velocidades y prestaciones que ya quisieran muchos.

«...WorkBench sistema operativo gráfico no superado hasta el momento», supongo que se referirá en el entorno Amiga, porque si incluye los PC's le recuerdo nombres como OS/2 o Windows NT.

Pero antes de acabar, quisiera romper una lanza en favor de un equipo, más similar a un PC de lo que algunos pensarían, como el Apple Macintosh, una máquina encantadora en todos los sentidos, que adolece de dos pequeños detalles: una triste escasez de software y, aunque a muchos les pese reconocerlo, una dolorosa falta de compatibilidad con el estándar presente del mercado, el PC.

Encantado de seguir con esta «polémica», y, pidiendo disculpas por la amplitud de mi carta, me despido esperando las críticas.

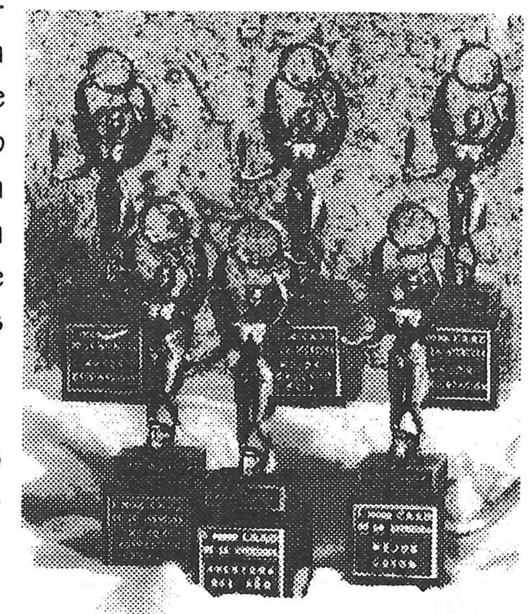
Javier Figueroa Jiménez de la Espada

NOTA DE LA REDACCIÓN: El CAAD no es responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en esta sección, ya que lo único que hacemos es maquetar y corregir ortográficamente, si hiciera falta, los artículos que llegan hasta esta redacción. Gracias

RESULTADOS DE "LA AVENTURA DEL AÑO"

Por: La Redacción

Tenía un precioso artículo con varios comentarios de los ganadores sobre su premio y el resto de las clasificaciones, pero debido a uno de esos imperdonables errores que suceden cuando menos te lo esperas, el fichero fué borrado. Puesto que este *CAAD* ya estaba presto a salir, no he querido retrasarlo más, y espero en un próxima entrega haceros partícipes de las palabras de los ganadores.



Por ahora, y no es poco, tenéis la clasificación del concurso:

MEJOR GUION

1ª Los Vientos del Walhalla
2ª Memorias de un Hobbit
3ª Espejos

MEJOR AMBIENTACION

1ª La Gran Hazaña
2ª Espejos
3ª Los Vientos del Walhalla

MEJORES PSI

1ª Memorias de un Hobbit
2ª El Arte de la Fuga
3ª El Señor del Dragón

MEJORES GRAFICOS

1ª Espejos
2ª Roco
3ª El Arte de la Fuga

MAYOR ORIGINALIDAD

1ª El Anillo
2ª El Arte de la Fuga
3ª Los Vientos del Walhalla

AVENTURA DEL AÑO



1ª Espejos
2ª Los Vientos del Walhalla
3ª Memorias de un Hobbit

NOTICIAS

Por: La Redacción

Las primeras aventuras creadas con **NMP** ya están en marcha. Una de ellas será realizada por el mismo autor del parser, ***Carlos Sánchez***, y la otra por el socio ***Juan Luis Muñoz***, que colaboró en la depuración del **NMP**. Pronto os daremos más datos sobre ambas dos creaciones.

Se suman los autores que ceden sus trabajos al ***Dominio Público***. En esta ocasión es ***Daniel Carbonell***, de **Kame Soft**, quien ha cedido su trabajo ***LOS ELFOS DE MAROLAND***. Dentro de poco la podréis conseguir en las secciones SPCtrum y La Llamada de Adventhulu. Desde aquí felicitamos a ***Daniel*** por su valiente decisión y le animamos a que continúe sus trabajos en PC.

José Luis Cebrián, el flamante autor de la nueva versión del ***Set Designer***, nos comunica que ha creado un grupo de programación, del que es el máximo responsable. El nombre del grupo es ***EXTERMINIO SOFTWARE***, y se dedicarán a las aventuras conversacionales, grafico-

animadas y quizá RPG, siempre para PC. Están abiertos a todo tipo de colaboración, pero especialmente dibujantes y/o grafistas. También se quieren poner en contacto con otros grupos como ellos, así como programadores individuales, dado que son un grupo muy abierto. Su primera creación es un sistema de desarrollo de conversacionales (una librería de clases *C++*, no un parser), que incluye gráficos SVGA con animación mientras se está leyendo/tecleando, sonido y música digital, parser con características de análisis sintáctico, swapping a disco que permite hasta 16 millones de localidades, mensajes, personajes, objetos.... No se descarta la posible realización a más largo plazo de un parser con todas las características citadas. Os podéis poner en contacto con ellos escribiendo a:

José Luis Cebrián Pagüe
P/Mª Aurèlia de Capmany, 3A, 4º, 1ª
St.Joan d'Espì
08970 BARCELONA

De nuevo hablamos de los chicos de ***Rock and Soft***, que no están parados en absoluto. Tienen dos nuevos proyectos en candelero, ***LA AVENTURA SUBMARINA***, uno de los conversacionales más originales de los últimos tiempos, y ***EN BUSCA DEL EXAMEN FINAL***, similar a ***EL EXAMEN*** de la Bolsa del ***CAAD***, pero mucho más divertida y emocionante. También nos comunican que ***ZHOR, EL REY DE OIDUMAS*** ¡¡¡YA ESTÁ LISTA!!!.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

David Agudo

1- **CARLOS SISI:** En el *CAAD 15 Carlos Sisí*, en Técnicas de Programación, explicó un sistema para hacer gráficos en movimiento en el *PAW*. Se despidió hasta el siguiente *CAAD* prometiendo un ejemplo completo de la técnica. Pues bien, ¿que pasó, se tragó la tierra a *Carlos Sisí*, reventó su ordenador, no había forma de explicar un ejemplo de la técnica en cuestión...?

Carlos se desconectó del mundo de la aventura poco después, y no acabó su serie.

2- **CAECHO? GRAFICO:** ¿Cuando estará preparada la versión gráfica del **CAECHO?**

Ya lo está. Es la nueva versión 2.0, que puedes conseguir ya mismo.



1- **TOLKIEN:** ¿Cómo es posible que habiéndose cumplido 20 años (según creo) de la muerte de **Tolkien**, no haya oído ninguna reseña suya en ningún medio de comunicación? ¿Y que en casa tengamos 3 enciclopedias, una muy buena, y tampoco venga **Tolkien**?

Probablemente sea debido a que **Tolkien** *no creó polémica. Ya sabes que ese sistema es infalible para hacerse notar. Respecto a las enciclopedias, en la mía al menos le dedican unas líneas... algo es algo. Por cierto, creo que será de interés para todos los*



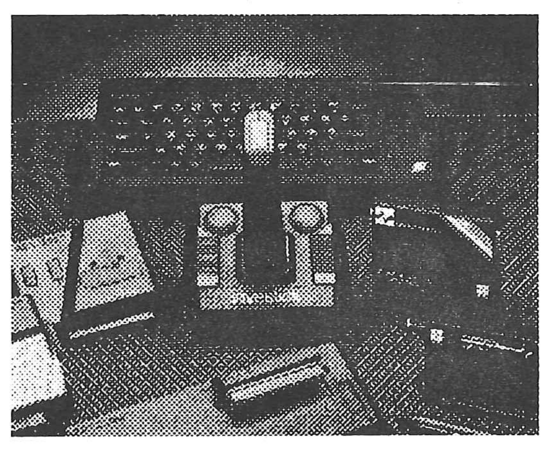
admiradores de **Tolkien** *saber que en diciembre se emitió El Señor de los Anillos por Canal +. Es una lástima que hubiera que estar abonado, pero que yo sepa, no se ha distribuido en video.*

José Carlos Gil de Arana

1- EMULADOR 128: ¿Existe algún emulador de Spectrum para PC que permita los juegos de 128 K? ¿Cual? ¿Cómo podría conseguirlo?

Existe uno, el ***Z80****, que además es el más completo. Para conseguirlo, manda un disco formateado al* ***CAAD*** *y 100 pesetas en sellos y te será enviado.*

2- PAW EMULADO: Teniendo el **PAW** español original, ¿puedo introducirlo en un emulador para PC y que me funcione en modo 128 K, o sea, usando las páginas de memoria extra y sus otras ventajas?



Sí, pero no veo muy claro tu objetivo. Si es hacer aventuras para PC, tienes varios parsers para elegir, algunos muy similares al ***PAW****. Otra alternativa es crear aventuras para Spectrum usando el PC y luego transfiriendo los datos al Spectrum. El* ***Z80*** *permite esto, pero sólo fabricando los cables necesarios y con la versión registrada, que merece la pena.*

3- SNAPSHOTS: Si estoy jugando a alguna aventura y quiero salvarla, ¿utilizo el SAVE o tengo que recurrir a algún método especial?

Es mucho más rápido usar el sistema de snapshot que

incorporan los tres emuladores. Mediante la pulsación de una tecla de función, salvas el juego entero en la posición en que te encuentres a disco (snapshot). Si te equivocas o mueres, basta con que cargues el último «snapshot» que has hecho. Consulta la documentación de los emuladores para obtener información más detallada.

4- ESPACIO DE JUEGOS EMULADOS: Por último, a la hora de calcular el espacio en disco que ocupan las aventuras de **IMD**, ¿he de considerar las cargas de una aventura como de 49 K cada una?

*Es preferible que sí, ya que ese tamaño es el empleado por el SP, el emulador de **Pedro Gimeno**, que es el más extendido, aunque recomiendo el uso del **Z80**, que realiza los «snapshots» en modo comprimido, con lo que pueden llegar a ocupar sólo la mitad.*

Daniel Muriel

1- AVENTURAS EN BASIC: ¿Se pueden programar aventuras para el PC con BASIC? Si no se puede, ¿me podrías conseguir algún manual (para principiantes) de programación de aventuras con BASIC?

*Se pueden programar aventuras en BASIC sin problema. De hecho, en el **CAAD** se publicó en los números 13, 14, 15, 16 y 18 un cursillo que explicaba cómo hacerlo. Ahora mismo iniciamos otro cursillo con un sistema diferente, fácilmente adaptable al BASIC de cualquier ordenador. Por último, los chicos de **ACC** tienen un parser basado en BASIC que facilita en mucho la labor, y que puedes conseguir en el **CAAD**. Como puedes ver, tienes donde elegir.*

Ignacio AscasibaR

1- ALONE IN THE DARK: ¿Cómo ha podido alguien votar por ella si no es AGA ni conversacional? Es una videoaventura muy buena, pero video aventura al fin y al cabo. ¿O es que se puede votar por todo tipo de programas?

__ALONE__ se incluyó porque tiene gran contenido de aventura, y puede ser incluido en la categoría de las AGA, como han confirmado sus votos. Siento decirte que no se puede votar por el __X-Wing__, y que conste que tengo un colaborador al que le encantaría hacer un muuuuy extenso comentario sobre el mismo...

Daniel Leal RodrígueZ

1- TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: No sé cómo seguir de la trampa de jaguares.

Examínala primero, y podrás bajar a ella si no llevas ningún objeto. Una vez dentro, podrás arrancar una estaca y lanzarla fuera, que te servirá para eliminar al felino que te ataca en la siguiente localidad.

Iván TriviñO

1- JABATO 2ª parte: ¿Cómo puedo entrar por las puertas de Morona sin que me mate la estatua? ¿Qué tengo que hacer en la tumba de Tut? ¿Cómo entro en la guarida de Kepher?

Mete el medallón en la boca de la estatua, y ésta te dejará en paz. En la tumba de Tut debes coger el cartouche, que te franqueará la entrada al último templo.

LOS MEJORES

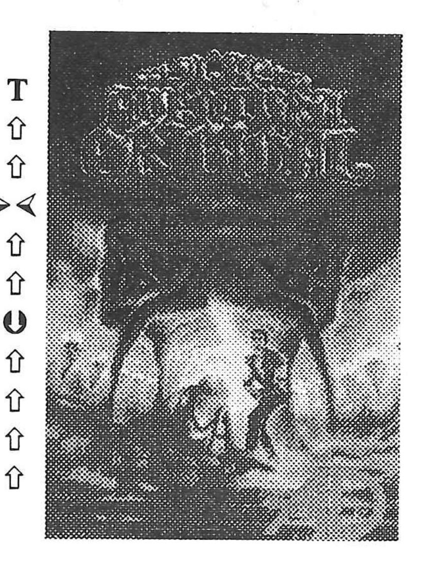
Por: La Redacción

Ya van llegando cada vez más votaciones para esta sección. ¿Cómo hacerlo? Pues de lo más fácil: Mandas una cartita con una lista de 10 aventuras conversacionales (o menos o más, las que tú quieras) en tu orden de preferencia. Nosotros computamos todos los votos y os ofrecemos esta lista que refleja el parecer de nuestros votantes. La lista de aventuras grafico-animadas sigue exactamente el mismo proceso.

Ya os dije el anterior *CAAD* que a saber lo que pasaba con esta lista... y efectivamente, el movimiento ha sido de cuidado. La *ORIGINAL* sube un puesto y se coloca de líder, seguida por *COZUMEL* que sube nada menos que cuatro puestos. *ESPEJOS* le cogido el gustillo a la tercera plaza y allí se queda. Se incorpora a la lista *TEMPLOS SAGRADOS*, mientras *CHICHEN ITZA* sube dos puestos. Le sigue *THE HOBBIT* tras perder nada menos que el liderato y cinco puestos. Se nos incorporan llenando el resto de la clasificación el veterano *QUIJOTE*, y el rudo *KE RULEN LOS PETAS*, así como *EL ANILLO* y *MEMORIAS DE UN HOBBIT*, flamantes ganadores del concurso del *CAAD*. Han desaparecido varias aventuras Federales, que esperan ansiosas vuestros votos para ver de nuevo la luz. ¡Que no se diga!



Aventura Conversacional

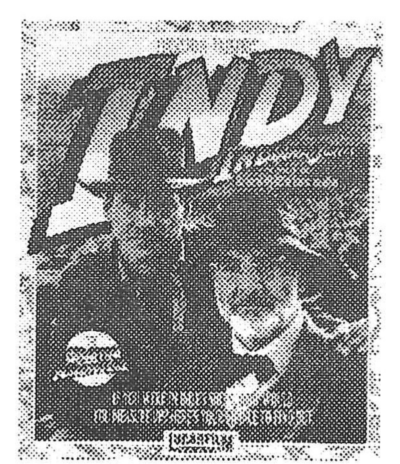


	TÍTULO	P	T
1ª	La Aventura Original	3	⇧
2ª	Cozumel	2	⇧
3ª	Espejos	3	➤◀
4ª	Templos Sagrados	1	⇧
5ª	Chichén Itzá	2	⇧
6ª	The Hobbit	3	⇩
7ª	Don Quijote	1	⇧
8ª	Ke Rulen los Petas	1	⇧
9ª	El Anillo	1	⇧
10ª	Memorias de un Hobbit	2	⇧

P = Permanencia T = Tendencia

Pero el auténtico meneo lo tenemos aquí. ***Indy*** en ***Atlantis*** se mantiene en la lista, pero baja dos puestos. Pero el relevo llega cuando va con su papá... de colista pasa a líder... lo que hacen los votos. En la segunda posición se incorpora con mucha fuerza ***Guybrush*** en *MONKEY ISLAND II*. Quien también pierde dos puestos es *SHADOW OF THE COMET*, y concluímos con la entrada de *KING'S QUEST V*.

Aventura Gráfico-animada



	Título	P	T
1ª	Indy & the Last Crusade	2	⇧
2ª	Monkey Island II	1	⇧
3ª	Indy & the Fate of Atlantis	3	⇩
4ª	Shadow of the Comet	2	⇩
5ª	King's Quest V	1	⇧

P = Permanencia T = Tendencia





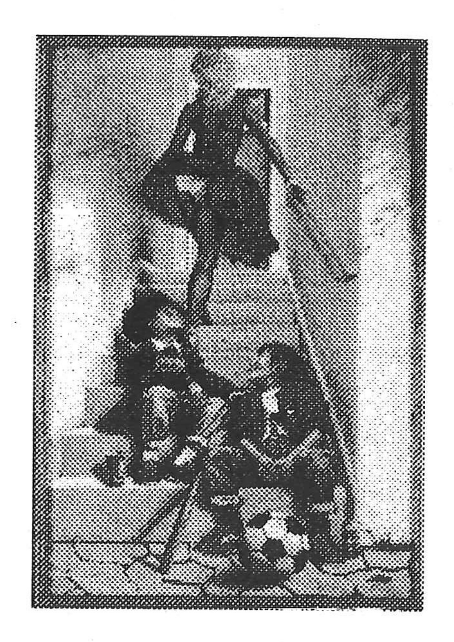
Por: Ripley

Tras el otoñal chaparrón de dinosaurios y grandes héroes, aderezado el plato con tapaderas y pseudos festivales que solo valen para promocionar películas de directores que aparecen y desaparecen como los ojos del Guadiana, aparece, surge una nueva sección caadiana especialmente dedicada para todos aquellos pirados del cine aventurero y, en menor medida, fantástico.

Pero hablemos con franqueza: esta sección no pretende ser una serie de criticas sobre tal y cual película, naturalmente que se darán opiniones, y ese va a ser uno de los pilares centrales, pero también se trataran festivales, retrospectivas, series, y si queréis, secretos de ese film que tanto os gusta (como se hizo, efectos especiales, cotilleos (?), etc.).

La primera idea que pasó por mi mente fue el comentario de ***Parque Jurasico*** y ***El Ultimo Gran Héroe***, pero mucho me temo que cuando estas líneas sean leídas tales películas se habrán quedado un poco desfasadas, recordad que entre un artículo y otro pueden pasar dos meses. Es por esa razón que ahora, y por única vez (espero), voy a daros mi opinión sobre lo que nos invade dentro de las salas.

El cine americano, el cine por excelencia, a sufrido un importante empuje con la ultima película se Spielberg, lo cual era muy evidente, ¡mas de 300 millones de dólares!. Grandes casas, con



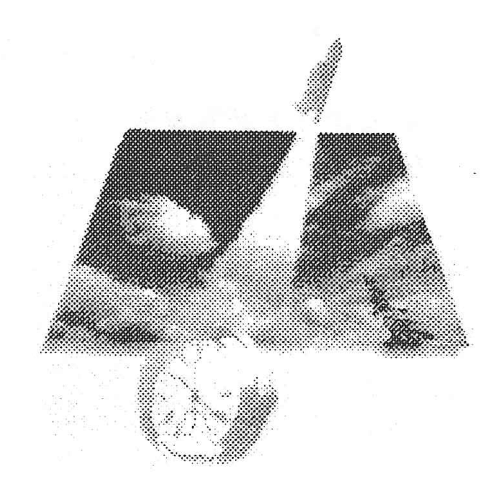
especial mención a Columbia que ha tenido numerosas perdidas con "***Last Action Hero***", se están moviendo con una inusitada rapidez para poner y tener listas todas las nuevas películas de alto presupuesto, y sobre todo comedias. También se prepara una gran campaña para la adaptación de la novela de Anne Rice "***Interview with a vampire***", de Neil Jordan y con la siempre almibarada presencia de Tom Cruise (¿por que el?). Quizá Antonio Banderas logre que me mueva de mi cómodo sillón y pague por verle. No lo se.

Y ya que he mencionado a Spielberg, ¿podremos tragarnos "***Schindler's List***", un drama de tres horas, en blanco y negro y sobre el tan traído tema del genocidio judío durante la II Guerra Mundial?. Supongo que si. Y hasta supongo que si tiene la película lista y estrenada en este año le darán alguna nominación para los Oscars, ¿once? (¡¡jua, jua, jua!).

Parece que los remakes se han puesto de moda. Si ya tuvimos a ***Dracula*** ahora es el tiempo de ***Frankenstein***, también producida por Coppola, con el incombustible Robert de Niro y el brillante Kenneth Branagh, monstruo y doctor respectivamente. El experimento puede valer, aunque... lo malo es que la sombra de Boris Karloff es muy alargada.

Al parecer se prepara una secuela de ***Desafio Total***, tambien interpretada por Schwarzenegger, aunque eso esta por ver debido a la altísima cotización del actor.

Dentro del cine aventurero hay poco y, además, bastante malo. Siempre será mejor ir al videoclub mas cercano y alquilar



una película de siempre. Os recomiendo que visio-neis la que fue película sorpresa en Sitges 92, Per-macezca en sin-tonia ("***Stay Tuned***"), y otra, de Robert Zemeckis, La muerte os sienta tan bien ("***Death Becomes Her***").

Durante la época invernal, las reposiciones y películas para todos los públicos afloran por todos los escasos cines que aún quedan en estas tierras. Si ***ALADINO*** (y no Aladdin) ha sido un éxito, eso es algo que cualquier entendido un poco avispado veía venir, pero también, ¿cómo no? los músculos de Van Damme, las comedias con tintes clásicos (***Algo para recordar***) y los eternos cuentos de Navidad serán millonarias en sus respectivas recaudaciones. Y es que el invierno es tan mágico...

Y una curiosidad: ¿Sabiais que George Lucas se está planteando hacer una nueva secuela de Indiana Jones?. Porqué no se decidirá de una vez a realizar, o a producir la primera y tercera trilogia galactica en vez de buscar soluciones facilonas aunque rentables (¿podrá Harrison Ford con el trote de una nueva aventura?, con bastón y bastante maquillaje).

Hasta aquí por esta vez. No dejeis de contar a este vuestro fanzine lo que habeis visto u os ha impresionado mas en la ultima visita al cine o al videoclub de la esquina. ¡Ah, y no os perdais ***Aladino***!.

¡Ha informado Ripley, ultima tripulante del Nostromo. Fin de la transmisión!.



OFERTA PARA SOCIOS

Quieres conseguir algunos de los títulos de ***Aventuras AD*** que han hecho historia? ¿Y además a un precio increíble? Fíjate en la lista y mira si hay alguno que te interese:

AVENTURA ESPACIAL: Amstrad cinta. Commodore cinta. MSX disco y cinta.
AVENTURA ORIGINAL: Amstrad disco. Atari ST. Commodore cinta. MSX disco y cinta. Spectrum +3.
CHICHEN ITZA: Amiga. Atari ST. MSX cinta.
COBRA'S ARC: MSX cinta.
COZUMEL: Amstrad cinta. MSX disco y cinta.
DON QUIJOTE: Amstrad disco. Commodore cinta. MSX cinta.
JABATO: Amstrad disco y cinta. Amiga. Atari ST. MSX disco y cinta. Spectrum +3.
MEGACORP: Amstrad cinta.
TEMPLOS SAGRADOS: Atari ST. Commodore cinta. PC 3 1/2. PC 5 1/4.

Ahora es el momento de conseguir **ORIGINAL** esa o esas aventuras que nunca te perdonarás no tener en su formato comercial, caja e instrucciones. Y más todavía cuando por sólo **500 PESETAS** puedes conseguir una de ellas, no importa si es cinta o disco.

¡¡¡ CORRE !!!

Forma de realizar los pedidos: Sólo se sirven contra reembolso. Mándanos una carta con las aventuras que quieras, indicando para qué ordenador, y te las mandaremos inmediatamente.



FEED BACK 27

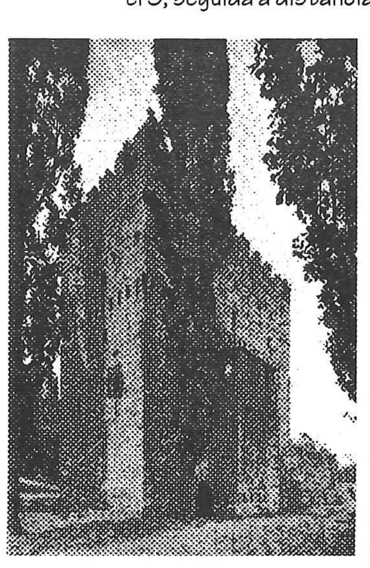
Por: La Redacción

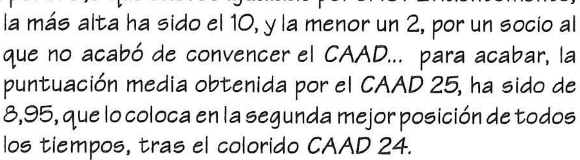
Voy a recordaros brevemente el cometido de esta sección. Se trata de conocer la opinión de los socios acerca de los *CAAD* que van recibiendo. Para ello, existe esta sección, en la que se proponen una serie de preguntas sobre la calidad del *CAAD* y otros temas, que los socios responden en una tarjeta postal y remiten al *CAAD*. Para animar un poco el asunto, se sortea una suscripción gratuita entre los participantes, y por cierto, esta vez el agraciado ha sido el socio ***Antonio del Corral***, que no necesita renovar la 11ª Suscripción. Enhorabuena por tu suerte.

RESULTADOS DEL CAAD 25

1.- Os recuerdo que el máximo que se puede otorgar son 10 puntos, por lo que cantidades superiores, aunque muy agradecidas, serán reducidas a 10. Debo decir también que cada día me llegan baremos más exactos o retorcidos, según se mire... como ejemplos: *e+2pí ; 10,6984126 ; 9,6825429543 ; 8,5+ln2...*

Los resultados han quedado como sigue: La puntuación más escogida ha sido el 9, seguida a distancia por el 8,5 que casi es igualado por el 10. Evidentemente,





la más alta ha sido el 10, y la menor un 2, por un socio al que no acabó de convencer el *CAAD*... para acabar, la puntuación media obtenida por el *CAAD 25*, ha sido de 8,95, que lo coloca en la segunda mejor posición de todos los tiempos, tras el colorido *CAAD 24*.

2.- El 57 % de los socios consideran el *CAAD 25* equiparable al *CAAD 24*, considerado hasta ahora el mejor de los *CAAD*. Sin embargo, un 34 % lo creyó superior incluso a este ya mítico número, pensando el resto de los votantes que no llegaba a su nivel, principalmente por la portada en color.

3.- Tenemos una sorpresa, y es el primer puesto obtenido por Sildavia, demostrando el protagonismo que se merecen los JPC. A continuación preferís la sección de DP y Ofertas (más novedades pronto) y el regreso de los Pasatiempos. A continuación tenemos los Grandes Relatos, con Tempus Umbrae, seguido a alguna distancia por un abigarrado grupo compuesto por Adven-thulhu,

Telemática, Los Mejores y el Comentario de Aventuras. Un mayor grupo les sigue, formado por Opinión, el dibujo de portada, las Noticias, el Análisis, el informe sobre el Sin-tac y la solución a Indy. Posteriormente, y con menores porcentajes, tenemos el resto de las secciones.

4.- Respecto a lo que no disfruta de vuestras preferencias, son secciones muy puntuales, y en mayor medida, dais opiniones en general, como que el *CAAD* es algo corto, el relato ídem, o que no os gusta esta pregunta, pero también hay otras opiniones más elaboradas, como "que el *CAAD* no tenga 800 hojas", "que hayan 3 números entre las 2 partes de la solución a Indy". Un socio siente no ganar a la primitiva para financiar al *CAAD*, y que sea entonces en color, más grande, más bonito, con más páginas y regale coches, mujeres, etc...

5.- La publicación de la foto completa de Samantha Fox es una de las propuestas con más éxito. Tan sólo ha habido contadas excepciones que se han negado, bien por ser socias o por preferir ver a otra sex-symbol, como Sabrina, Claudia Schiffer, Cindy Crawford o Pamela Anderson.

Veamos ahora algunos comentarios jugosos que han acompañado la respuesta a esta cuestión en vuestras tarjetas:

- Claro que quiero. Lo raro sería que no quisiera.

- ¡Grfxx! ¡Groarr! ... (añadir manchas de baba)

- En mi casa no hay calefacción...

- La verdad, preferiría la foto completa de JEAN-CLAUDE VAN DAMME. (firma Lydia)

- Sí, por favor. ¿Dónde hay que firmar?

- No, soy puritano... ¡PUES CLARO QUE SIIII! ARF, ARF ¿Y Pamela Anderson?

- ¡Siiii! ¡Y de portada en un Extra Color!

- Comprensiblemente, me da igual. (firma Silvana)

6.- Por último, con este apartado quise ver las preferencias que tienen los principales temas tratados en el *CAAD* entre sus socios. Las Aventuras Conversacionales han obtenido 8,82 puntos, las Gráficas 7,12, y el Rol 7,51. También se han otorgado votos sueltos a *JPC* y estrategia, que serán tenidos en cuenta para futuras votaciones.

CUESTIONES FEEDBACK 27

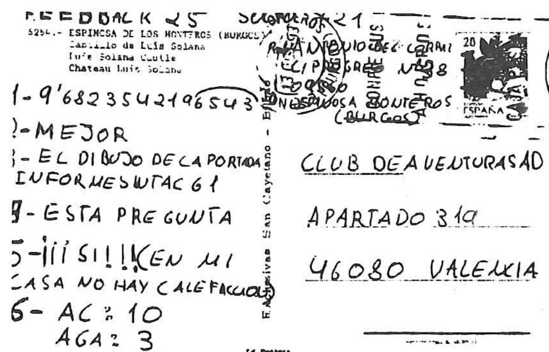
1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)

2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

3.- ¿Qué te ha gustado más?

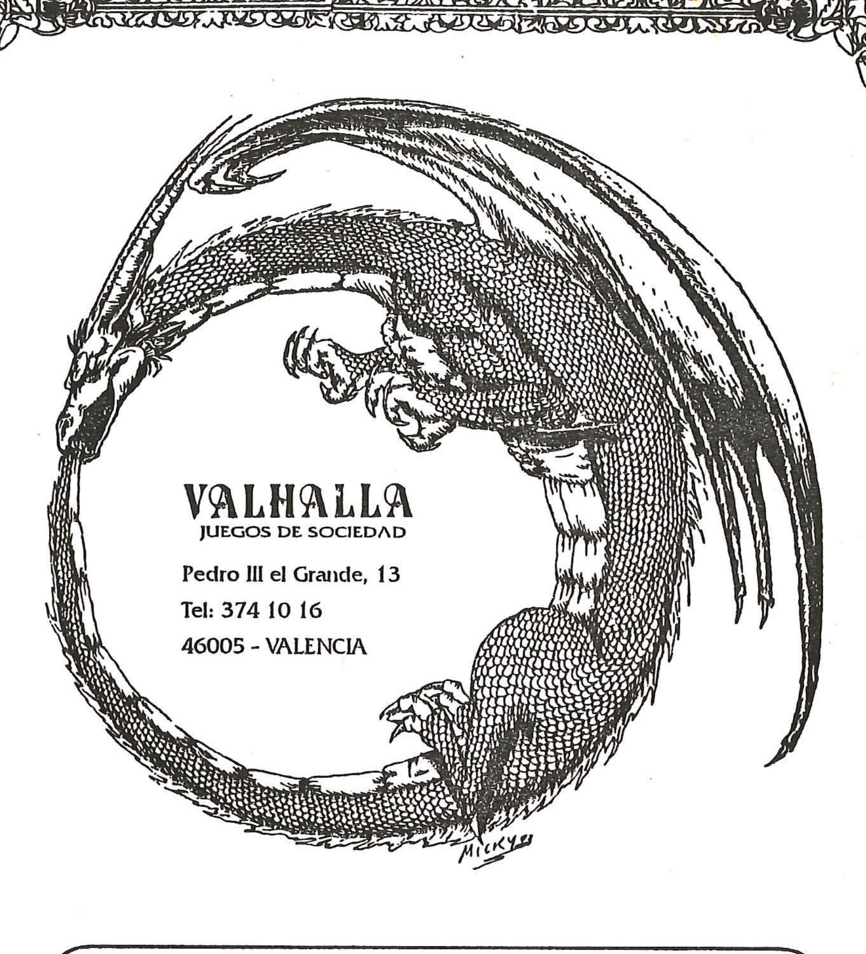
4.- ¿Y menos?

5.- ¿Qué te parece el nuevo CAAD?


FEEDBACK 25
5254.- ESPINOSA DE LOS MONTEROS (BURGOS)
Castillo de Luis Solana
Luis Solana Castle
Chateau Luis Solana
1-9'682354219654 3
2-MEJOR
3-EL DIBUJO DE LA PORTADA
INFORME SINTAC 61
4-ESTA PREGUNTA
5-¡¡¡SI!!! EN MI CASA NO HAY CALEFACCION
6- AC : 10
AGA : 3
ROL : 10
CLUB DE AVENTURAS AD
APARTADO 319
46080 VALENCIA
ESPAÑA 20



PRÓXIMO CAAD


VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande, 13
Tel: 374 10 16
46005 - VALENCIA